Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и Видео **ИГРЫ** **№4** *(23)* Апрель **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

ОБЗОР 63 ИГР

ТАКТИКА К 6 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 40 ИГРАМ

ТЕКСТОВЫЕ КВЕСТЫ

http://www.gameland.ru

Unreal, Half Life, Battle Zone, Dune 2000, Age of Empires 2, Descent: FreeSpace, Crucible, WarGames, Ultima 9, Seed, Skullmonkeys, Shadowman, Yoshi's Story, Jersey Devil, Duke Nukem Time to Kill, Panzer Dragoon Saga, Castlevania 64, SaGa Frontier...

печать тайны
Аллоды

ВСЕХ С ПРАЗДНИЧКОМ ;-)



Внимание! Часть тиража снабжена демо-CD для *PC*

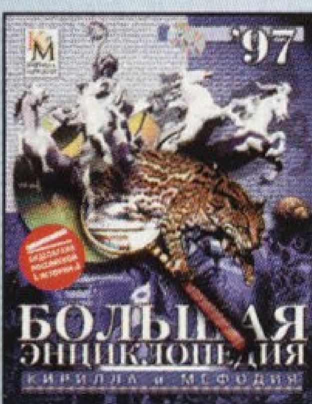
鉄拳 TEKKEN 3™





«КИРИЛЛ И МЕФОДИЙ» И NMG ПРЕДСТАВЛЯЮТ

Энциклопедии Кирилла и Мефодия



БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 97

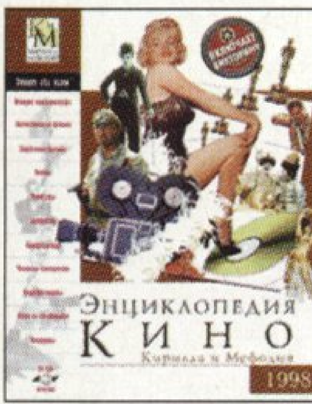
2 CD

• 85 000 статей (ок. 5 млн. слов) • 7 000 иллюстраций • 80 минут видео (150 видеофрагментов) • 129 минут звука (222 звуковых фрагмента) • более 200 географических карт

Новые возможности в версии 1997 года:

• 10 000 новых и переработанных статей • 350 расширенных статей, содержащих полную и всестороннюю информацию по теме и библиографию • Полные тексты законов и нормативных актов Российской Федерации (в т. ч. Уголовный и Гражданский кодексы, Закон о защите прав потребителя, Конституция РФ) - 80 документов • 1000 дополнительных иллюстраций • Множество справочных таблиц и схем • Тематический указатель статей - 11 крупных тематических разделов, более 90 подразделов • Дополнительный поиск по персоналиям • Хроника человечества • Усовершенствованная система навигации • «Видео-архив российской истории» - 90 уникальных видеосюжетов об интересных моментах истории России за последние 100 лет.

$55



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИНО КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98

15000 статей, объем текста которых составляет более 25 томов обычного книжного формата. Рецензии на 7500 фильмов (отечественных — 5800 и зарубежных — 1700), 6500 персоналий, более 2000 слайдов (портреты, плакаты, афиши, кадры из фильмов). Фрагменты из любимых фильмов и хронология важнейших событий мирового кино, лидеры кинопроката и лауреаты премий кинофестивалей.

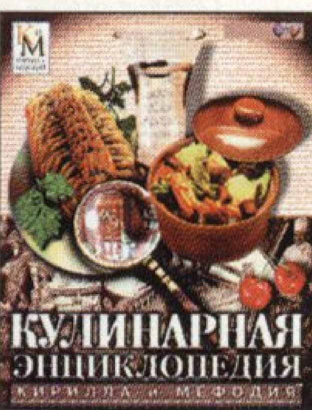
$38



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЗДОРОВЬЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98 (2 CD)

Второе издание популярной медицинской энциклопедии, значительно расширенное и переработанное. Более 7300 статей, написанных ведущими профессорами московских медицинских вузов, фармакологический справочник на 4000 препаратов, около 2500 иллюстраций.

$45



КУЛИНАРНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

Содержит более 1300 рецептов русской, кавказской, китайской, итальянской, греческой кухни - всех не перечислишь - с иллюстрациями «шаг за шагом» и музыкальным сопровождением! Советы по этикету, оформлению блюд, консервированию, видеоуроки кулинарного мастерства, а также детская и вегетарианская кухни, справочники по содержанию минеральных веществ и витаминов и многое другое.

$45



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ РОКА, ДЖАЗА И ПОП-МУЗЫКИ

Впервые на 2-х CD собрана информация о звездах популярной музыки и легендарных джазменах, о рок-музыкантах и рок-группах, о композиторах и поэтах, ди-джеях и продюсерах. Аудио- и видеофрагменты, хронологическая таблица развития мировой рок-музыки, видеолекции о современных музыкальных течениях, словарь музыкальных терминов, викторина «Угадай мелодию», а также большая коллекция видеоклипов на отдельном диске.

$38



Комтек 98
(20 - 24 апреля)
2 павильон, зал №1, стенд №2139.
Последняя информация о новых изданиях, консультации, викторины, розыгрыши, великолепные призы.

Скидка на ВСЕ диски 20%

Приобрести диски со скидкой можно не только на стенде, но и в нашем офисе.

! Скидки действуют с **20** апреля по **31** мая !



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВООРУЖЕНИЙ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98

История оружия и войн - история побед и поражений, взлет научно-технической мысли. Легендарный Т-34, поразивший мир СУ-37, хищные Першинги ... Уникальная информация по истории оружия с древнейших времен. Его боевые характеристики, великие сражения и выдающиеся полководцы. 5000 статей, более 3000 иллюстраций, 19 видеофрагментов и викторина прекрасная возможность проверить Ваши знания в военной технике.

$38



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЭТИКЕТА КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 97

Энциклопедия этикета - полный справочник хороших манер и общепринятого поведения во всех житейских ситуациях, в гостях и на приемах, в кафе и ресторане, на вечеринке и деловой встрече, а также хроника становления этических норм. Более 700 статей и 500 иллюстраций, поучительные видеоуроки, викторины, познавательные туры и интерактивные психологические тесты. Энциклопедия этикета, как и хорошие манеры, необходима всем!

$38



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

Устройство компьютера, основы информатики, более 500 подробных статей с иллюстрациями, англо-русский толковый словарь на 5000 компьютерных терминов, история развития компьютеров, обучающие интерактивные курсы по Windows95, Excel 7.0 и MS Word 7.0, видеофрагменты и многое другое. В наше время каждый человек должен уметь пользоваться персональным компьютером.

$45



АВТОМОБИЛЬНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98

Самая полная мультимедиа энциклопедия об автомобилях. Более 5500 статей, 2000 слайдов, 80 минут видео, 500 статей об истории развития мирового автомобилестроения, раздел, посвященный автоспорту с уникальными видео-материалами, каталоги современных моделей легковых автомобилей (2000 моделей), мотоциклов (1000) и грузовиков (2000). Правила дорожного движения (ПДД) и экзаменационные билеты ГАИ по ПДД помогут успешно сдать экзамены. Ссылки на web-страницы автомобильных компаний.

$38



ДЕНЬГИ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

Программа учета личных финансов и видеоуроки. Наличные деньги, средства на банковских счетах и кредитных картах, в рублях или в любой валюте, правильное заполнение декларации о доходах. В вашем распоряжении толковый словарь и финансовый разговорник на 5 языках, более 200 нормативных актов РФ. Включает обучающую экономическую игру «Думай и богатей».

$28

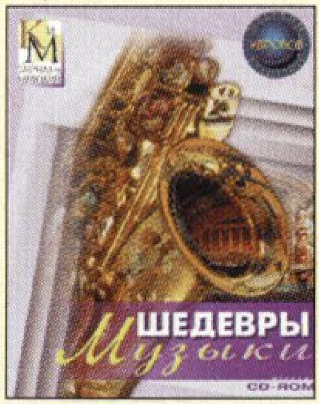
История, искусство, культура



П.И.ЧАЙКОВСКИЙ. ЖИЗНЬ И ТВОРЧЕСТВО

Первая интерактивная музыкальная энциклопедия содержит уникальный материал, посвященный жизни и творчеству великого русского композитора. Более 150 музыкальных фрагментов продолжительностью 6 часов, 12 озвученных экскурсий продолжительностью 1,5 часа, десятки редчайших фотографий, а также викторина и игра по мотивам сказки «Щелкунчик».

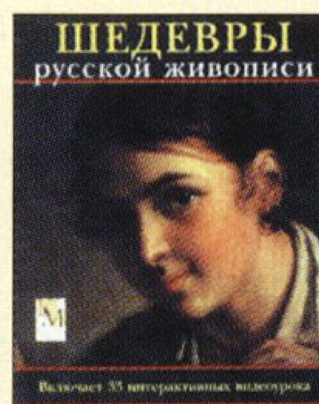
$29



ШЕДЕВРЫ МУЗЫКИ

Великолепное собрание классической музыки. Бах и Чайковский, Паганини и Гершвин, Моцарт и Шостакович (более 200 композиторов), мир творческих исканий и вдохновения. 10 часов звучания музыки, около 1000 иллюстраций, лекции по истории музыки, энциклопедический справочник по музыкальным инструментам с примерами звучания, игра-викторина и многое другое.

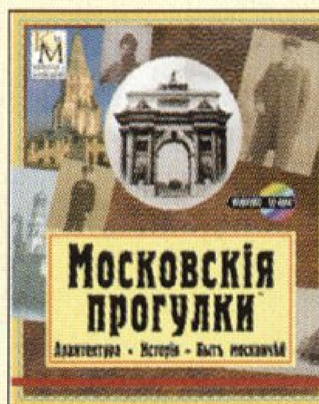
$29



ШЕДЕВРЫ РУССКОЙ ЖИВОПИСИ

Диск рассказывает о полотнах великих русских художников - от Феофана Грека и Андрея Рублева до Михаила Врубеля и Марка Шагала. Более 230 иллюстраций. 33 озвученные лекции о шедеврах живописи в сопровождении классической музыки. Прекрасный учебник и справочник как для ценителей живописи, так и для тех, кто хочет приобщиться к волшебному миру искусства.

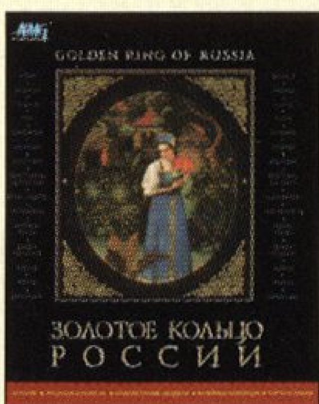
$29



МОСКОВСКИЕ ПРОГУЛКИ

Москву никогда нельзя узнать до конца. Можно прожить здесь многие годы, но что-то все равно останется непознанным. Видеоэкскурсии по Москве, интерактивные панорамы XIX и XX вв., более 600 уникальных иллюстраций и трехмерная компьютерная реконструкция разрушенных памятников, обширные статьи и справочная системы сделают путешествие по любимому городу познавательным и интересным.

$29



ЗОЛОТОЕ КОЛЬЦО РОССИИ

Вас ждет увлекательное путешествие по 15 старинным городам России! Вы познакомитесь с их богатой многовековой историей, уникальными коллекциями музеев и архитектурными памятниками. 700 слайдов, музыкальное и дикторское сопровождение, карты и планы помогут Вам почувствовать неповторимый колорит старой Руси. На русском и английском языках. Прекрасный подарок для Вас и Ваших иностранных друзей!

$29



ТУРИСТИЧЕСКИЙ АТЛАС МИРА КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 97

Первое в России мультимедиа-издание по туризму. Более 200 статей и 1000 иллюстраций с информацией о курортах всего мира, 30 минут захватывающего видео, 50 подробных карт, 3,5 часа озвученных виртуальных экскурсий со слайд-шоу по самым посещаемым странам, котировки национальных валют, предложения туристических фирм, «Советы бывалых туристов». Туристический атлас - надежный лоцман в мире отдыха!

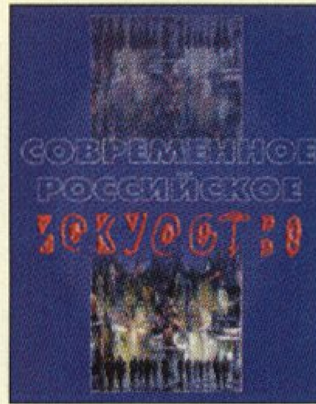
$38



ШЕДЕВРЫ АРХИТЕКТУРЫ

250 шедевров зодчества, 1200 иллюстраций в сопровождении занимательных рассказов по истории мировой архитектуры и живого видео, а также интерактивные географические карты позволят окунуться в мир архитектурных форм, созданных цивилизацией со времен глубокой древности до наших дней. Включает игру-викторину и трехмерные реконструкции семи чудес света.

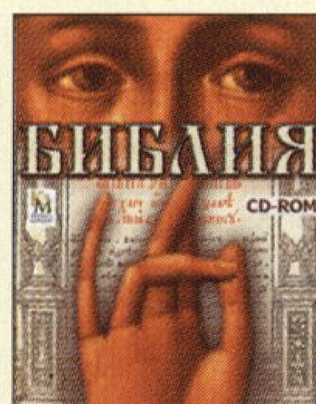
$29



СОВРЕМЕННОЕ РОССИЙСКОЕ ИСКУССТВО

В этой галерее на CD-ROM представлены произведения современных мастеров живописи, графики, а также новые формы творчества. Диск содержит более 1300 оригинальных работ, информацию о творчестве 300 художников, мультимедиа-экскурсии по галереям с видеосюжетами и интервью с художниками.

$29



БИБЛИЯ

Вечный памятник культуры в шедеврах мирового искусства. Издание содержит два текста - канонический вариант и популярное изложение. Обращение к каждому сюжету Ветхого и Нового Завета сопровождается музыкой и иллюстрациями - шедеврами живописи и скульптуры. Вы узнаете много нового о религиозных праздниках и обычаях. Содержит более 620 иллюстраций, около 4 часов звука.

$30



ХРАМ ХРИСТА СПАСИТЕЛЯ

Диск рассказывает о прошлом России, начиная с войны 1812 года; содержит редчайшие фотографии храма; видеохронику 20-30-х годов, интерактивные карты военных действий Отечественной войны 1812 годв, панорамы, батальные полотна мастеров живописи. Трехмерные модели всех проектов Храма созданы с использованием передовых компьютерных технологий.

$38



СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Все виды ручного стрелкового оружия, история его создания и тактико-технические характеристики, описание снаряжения, а также биографии конструкторов. Сориентироваться в 800 тематических статьях, 700 иллюстрациях и 20 трехмерных анимационных моделях поможет развитая поисковая система и полный словарь терминов. Для тех, кто не любит однообразия - интерактивная игра-тест на знание предмета.

$22

Наши координаты:

Тел./факс (095)903-6535, 903-3728
Техническая поддержка (095)903-8095
Заказ дисков и бесплатная доставка по Москве (095)401-2317
Ул. Римского-Корсакого, 3

Приобретайте диски «Кирилл и Мефодий» и NMG в компьютерных салонах R-STYLE, а также в сети магазинов «1С Мультимедиа», «Партия», «Белый Ветер», «Компьюлинк»

«КИРИЛЛ И МЕФОДИЙ» И NMG ПРЕДСТАВЛЯЮТ

БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ любое количество экземпляров тел. 4012317

Обучающие программы и игры

ВЕСЕЛАЯ АЗБУКА КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ
Всем нравится учиться, играя! Веселая Азбука - замечательный обучающий диск для детей. Забавные персонажи во главе с неунывающим Зайцем познакомят ребенка с буквами и слогами, составлением слов и предложений. Оригинальные игры-упражнения научат малыша 3-7 лет читать самостоятельно, а также улучшить навыки чтения тем, кто это уже умеет.
$25

АРТ-СТУДИЯ
Ваш ребенок любит рисовать? Тогда нужно развивать его таланты. С помощью "Арт-студии" ребенок сможет не только с увлечением рисовать, раскрашивать веселые картинки и собирать аппликации, но и узнать буквы, цифры и все цвета радуги, потренировать зрительную память, составляя фотороботы, развить творческое воображение. Рекомендуется для детей от 3 до 9 лет.
$25

НОВОСТИ МАТУШКИ ГУСЫНИ
Серия развивающих мультипликационных игр для детей от 5 до 12 лет. Удивительные истории, забавные персонажи, интерактивные мультфильмы, развивающие игры и головоломки - все это Матушка-гусыня припасла для Ваших детишек. Маленький зритель сможет сам выбрать любую из историй и поиграть с ее персонажами, а потом разрисовать целую страну.
$22

ДОКТОР ДУДИУС НА ЗЕМЛЕ
Вместе с ученым доктором Дудиусом Вы облетите весь земной шар - более 80 стран! Увидите, как одеваются люди на других континентах, услышите гимны разных народов, узнаете, на каких языках они говорят и чем занимаются. Географические сведения даны в увлекательной игровой форме.
$22

БАШНЯ ЗНАНИЙ
Только знания помогут победить коварного Повелителя Зла и найти Волшебную книгу. 13 увлекательных уроков по математике, русскому языку, астрономии, музыке и правилам дорожного движения. 20 непростых заданий на внимание, смекалку, логическое мышление и пространственное воображение.
Приз «Лучший детский диск».
$35

ДЕТСКАЯ МАСТЕРСКАЯ
Любимое место игры для детей от 5 до 12 лет. Оригинальный компьютерный подход, способствующий развитию детского творчества. Ваш ребенок освоит основные приемы работы с компьютером, сможет смастерить массу вещей из бумаги, поиграть в различные развивающие игры (музыкальные, арифметические, на развитие памяти и сообразительности).
$22

МУЗЫКАЛЬНЫЙ КЛАСС
Для детей от 5 до 12 лет, а также для взрослых. Новый диск - это веселое развлечение, игра и уроки музыки одновременно. Теория музыки - это лекции и веселые упражнения. Есть ли у Вас слух, покажет музыкальный диктант. История музыкальных инструментов познавательна и интересна. После занятий - развлечения: музыкальные крестики-нолики, электронное пианино, музыкальные кубики, киберсинтезатор и караоке.
$22

КОРАБЛЬ ПОХИЩЕННЫХ ДУШ
Кошмарный сон или реальность? Вы пленник таинственного корабля, который держит путь к Острову Похищенных Душ, его капитан Барон Сатердей, повелитель зомби и злой дух культа Вуду...
Новая игра-квест не оставит равнодушными ни детей ни взрослых. 60 объемных трехмерных декораций и завораживающая музыка сделают из игры настоящее приключение.
$32

ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА
Увлекательная игра-квест, с помощью которой Вы погрузитесь в загадочную атмосферу дома-призрака, построенного гениальным механиком. Ваша задача - выбраться из чудовищного лабиринта. Не так-то просто одолеть вращающиеся двери, а также решить множество головоломок. Справляются с этим очень и очень немногие. Гигантский механизм бросает вызов Вашему интеллекту!
$32

МОРСКИЕ ЛЕГЕНДЫ
Прекрасная игра для романтиков морских просторов и ценителей приключений. У Вас появилась возможность проявить себя в фехтовании, артиллерийском мастерстве, парусном искусстве, кораблевождении и ведении абордажного боя. Решайтесь, и Вы не пожалеете - это лучшая приключенческая игра 1996 года.
$29

МАКС И ПРИВИДЕНИЯ ИЗ ЗАМКА

МАКС И СЕКРЕТНАЯ ФОРМУЛА

МАКС И МАРИ ХОДЯТ ПО МАГАЗИНАМ

Неунывающий Макс станет настоящим другом вашего ребенка. Каждая игра - это волшебное приключение со множеством веселых сюрпризов и загадок, которые помогут ребенку развить логическое мышление и сообразительность. Бегущая строка поможет развитию навыков чтения на 3 языках: русском, английском и немецком.
Для детей от **4** до **10** лет.
$25 за CD

СКОРО

ЗВЕЗДНЫЙ СУДЬЯ (2CD)
На 2-х CD вас ждут захватывающие приключения. В окружении фантастического мира чужой планеты вам предстоит распутать загадочное преступление. Ваши соперники - экзотические животные и самый опасный зверь во Вселенной - человек.Игра включает элементы квеста, головоломки, дедуктивные задачи, аркадные моменты. Юмор, качественная графика и нетривиальный сюжет сделают игру событием года.
$32

БИТВА ИМПЕРИЙ
История не знает сослагательного наклонения. Но все же...
...15 век: флаг с трехглавым орлом развевается над Восточной Европой, Скандинавией и Ближним Востоком... Индейцы захватили всю Западную Европу... На востоке зашевелился китайский дракон...
Яростные битвы, дерзкие вылазки, вероломные нападения... Смертельная схватка трех империй - и только вы решите исход! Сама История встала на дыбы! Первая в России real-time стратегия с развивающимся сюжетом, графикой 800x600 High Color и искусственным интеллектом нового поколения, плюс сетевой вариант.
$32

Английский для всех

ПОВСЕДНЕВНЫЙ АНГЛИЙСКИЙ В СИТУАЦИИ ОБЩЕНИЯ
В его основе - оригинальный курс, опробованный в лучших московских языковых вузах. Более 5000 английских слов и выражений на каждый день, диалоги, упражнения, грамматический справочник, рассказы. Всего около 6 часов английской речи плюс мощный англо-русский словарь.
Результат гарантирован!
Приз «За лучший дизайн»!
$45

АНГЛИЙСКИЙ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
Интенсивный курс современного американского английского для повседневного общения.Курс рассчитан на тех, кто настроен самостоятельно заниматься языком и научиться слушать, понимать и говорить по-английски. Курс состоит из 22 уроков по 12 упражнений в каждом. В составе курса: тренинг произношения и грамматических моделей, тематические и лексические словари (более 1600 слов и выражений), алфавит и фонетический справочник. Курс озвучен профессиональными американскими дикторами.
$38

АЛИСА В СТРАНЕ ЧУДЕС
Теперь Вы можете изучать английский, путешествуя по страницам любимой сказки! В программе - 56 сказочных сцен. В каждой из них по 7 увлекательных упражнений. Играя, Вы и Ваши дети научитесь понимать устную английскую речь, правильно составлять предложения, грамотно отвечать на вопросы. Включает лингафонный курс.
$45

АЛЬФАБАЙТ
Это лучший на российском рынке говорящий англо-русский и русско-английский словарь. Включает более 300 000 словоформ и выражений. Вы быстро найдете и переведете нужное слово, узнаете, как оно употребляется, послушаете безукоризненное произношение. Очень удобен при работе с текстовыми редакторами.
$45

Волшебные истории Тутти™

Увлекательное изучение иностранного языка, развивающие игры и веселый мультфильм - все это на каждом диске серии.

Ребенок, играя, сможет учить русский, английский, немецкий и французский языки. Бегущая строка - «караоке» - поможет улучшить навыки чтения на 4 языках. Интерактивный мультфильм можно не только смотреть, но в него можно и играть: подведи волшебное колечко, щелкни мышкой, и сказочная страна оживет чудесными превращениями. Все мультфильмы озвучены профессиональными актерами и сопровождаются музыкой. Каждый диск содержит сборник развивающих игр. Фейерверк сюрпризов и шуток сделает игру-сказку любимой надолго. От 3-х лет и старше.

СБОРНИК №1

Специальное предложение

АЛИ-БАБА ПИНОККИО ДЮЙМОВОЧКА

3 CD в одной коробке за $39

Цена-18$ за CD

Русалочка, Золушка, Пинокио, Снежная Королева, Огниво, Дюймовочка, Мальчик-с-Пальчик, Синдбад-Мореход, Красавица и Чудовище, Руслан и Людмила, Оловянный Солдатик, Али-Баба и 40 разбойников

Присоединяйтесь к нашей дилерской сети!

«Диал Электроникс», «М-Видео», «Формоза», «Новый Диск», «Электрический Мир», «Комус», «Валга», «Денди», «Золотой Петушок», AIRTON, «Библио-Глобус», MicroAge

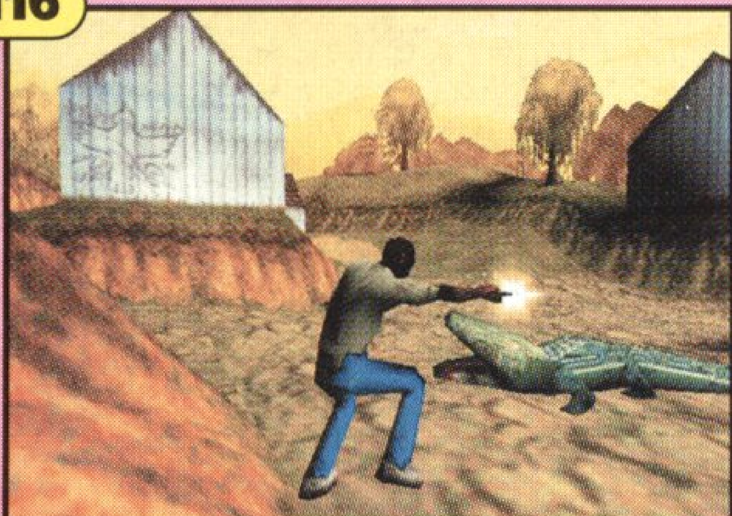
PC CD-ROM • Online • PlayStation
СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru

Номер **04** (*23*)
Апрель 1998
www.**gameland**.ru
CD только для **PC**

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

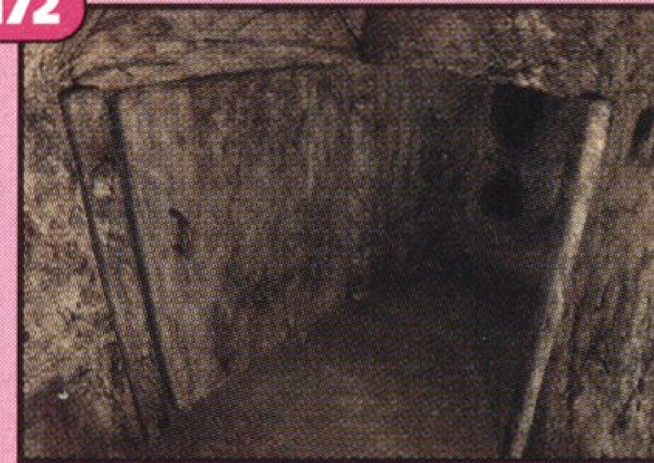
СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

032


116


194


108


172


Реклама в **НОМЕРЕ**:

036


Содержание **CD**:

Начиная с ЯНВАРСКОГО номера, журнал ПОСТОЯННО будет выходить с демо-CD. На диске к АПРЕЛЬСКОМУ номеру вы сможете найти:

ДЕМО версии ИГР:

Battle Zone

УТИЛИТЫ и МОДЕЛИ для QUAKE II.
ТЕКСТОВЫЕ КВЕСТЫ.

Видео РОЛИКИ:

Аллоды: Печать Тайны
Черный Легион

Софт:

Microsoft Internet Explorer 4.0 English (PanEuro), Microsoft Internet Explorer 4.0 (Russian), Microsoft DirectX 5.0, Update to Microsoft DirectX 5.0a



Учредитель и Издатель: ИЧП «Агарун Компани». **Главный Редактор:** Владислав Пискунов. **Редактор PC:** Сергей Лянге. **Редактор Видео:** Борис Романов. **Технический Редактор:** Сергей Амирджанов. **Web-мастер:** Борис Скворцов. **Корреспондент в США:** Эммануил Эдж. **Дизайн Обложки:** Серж Долгов. **Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:** Сергей Лянге, Леонид Андруцкий, Владислав Пискунов. **Фото:** Владислав Пискунов. **Корректор:** Ксения Ковалева. **Компьютерное обслуживание:** Борис Скворцов. **Коммерческий отдел:** Оксана Донская. **Распространение:** Алена Скворцова, Самвел Аштанян. Тел.: 926-5800. Факс: 125-0211. **Техническая поддержка:** Ерванд Мовсисян. **Для Писем:** 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652. **Рекламная служба:** Игорь Пискунов. Тел.: 797-1489. Факс: 125-0211. **Web-Site:** www.gameland.ru. **E-mail:** magazine@gameland.ru.

Вывод на пленки осуществлен «**Pranat PrePress** »

Тираж **80 000** экземпляров
Цена договорная

Отпечатано в типографии компании **SCANWEB** (Финляндия)

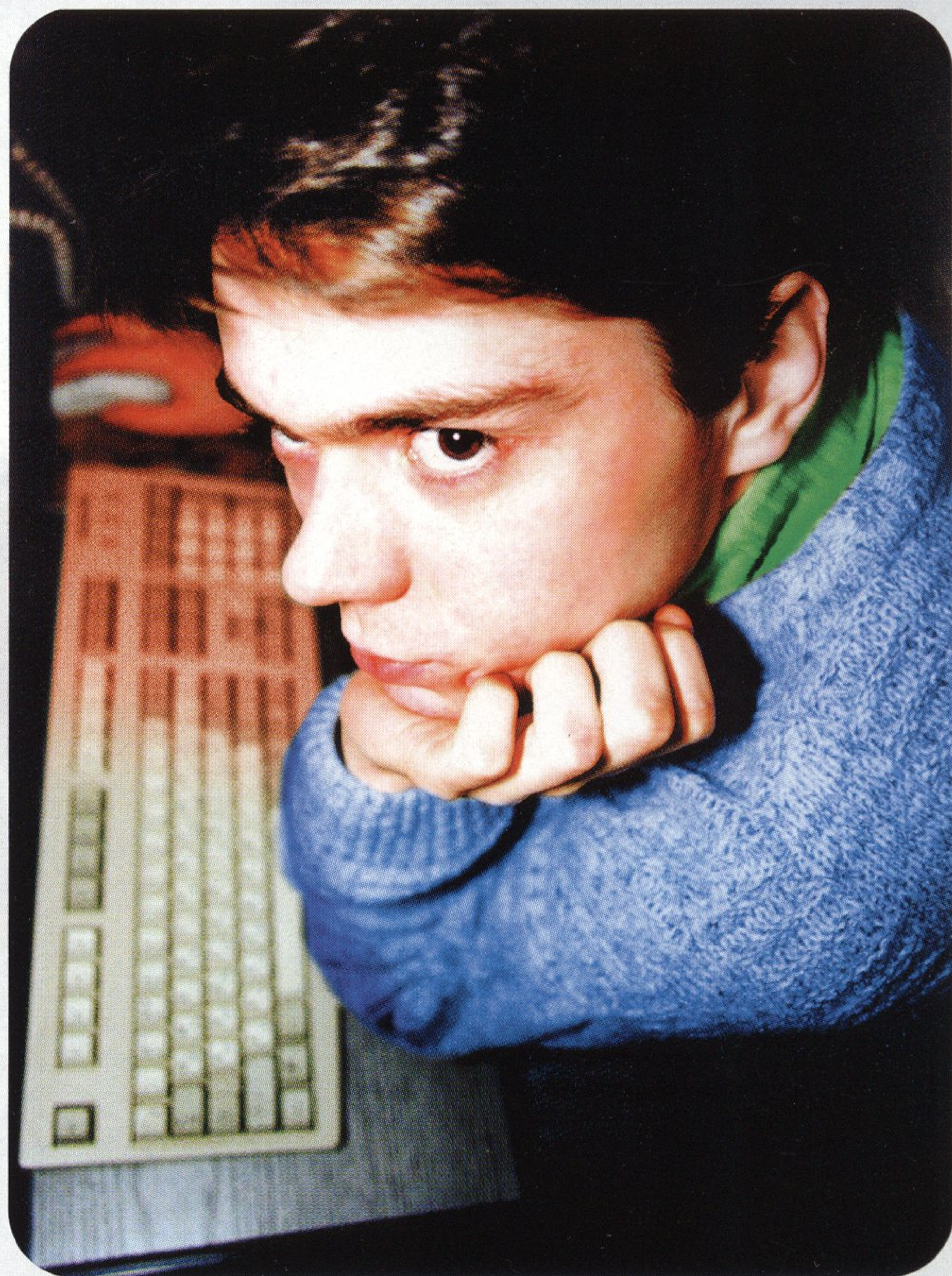
Подписной индекс: 88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine
Publisher — Agaroun Company, Moscow, Russia. Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc. Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, SCANWEB Company

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке

НОВОСТИ С БОРИСОМ РОМАНОВЫМ



Пожаловавшись месяц назад на отсутствие новостей от производителей и разработчиков трехмерных акселераторов, я совершил большую ошибку, которую сейчас приходится спешно исправлять. Как стало сегодня ясно, основные участники этого рынка в то время просто организовали маленькое затишье перед большой бурей, последствия которой нам еще долго придется расхлебывать. Но важность этих событий нельзя недооценить, поэтому, нарушив традиции, в этот раз мы начнем наш рассказ именно с новостей технологий, передвинув истории об очередных слияниях и банкротствах на второй план. И начнем мы с истории о двух бывших союзниках, компаниях **INTEL** И **3DFX**, которые теперь готовы встать на тропу войны. Скажем прямо, другого мы и не ждали. Но обо всем по порядку.

Итак, для начала слово предоставляется **3Dfx**, которая наконец-то выпустила обещанный ускоритель **Voodoo 2**, вызвавший у наблюдателей, прямо скажем, неоднозначную реакцию. С одной стороны, все были приятно удивлены его быстродействием на компьютерах, оснащенных процессором **Pentium 2**, на которых ему пока нет равных, а с другой стороны, неприятно поражены фактическим отсутствием такого же скачка в производительности на компьютерах, оснащенных обычным **Pentium**'ом. В общем, **Voodoo 2** по сравнению с **Voodoo** потерял одно из своих самых разрекламированных качеств, а именно независимость от мощности главного процессора. И это, в конце концов, сможет сослужить ему нехорошую службу. Судите сами. Процессор **Pentium 2** пока еще не заменил собой своего предшественника, и большинство современных игровых компьютеров пока оснащены в лучшем случае процессорами **Pentium MMX**. В такой ситуации среднестатистический покупатель, решивший приобрести ускоритель типа **3Dfx**, сегодня стоит перед выбором: купить **Voodoo 2** и сменить процессор (а вместе с ним и материнскую плату), купить относительно дешевый **Voodoo** и отстать от прогресса, либо ничего не покупать и дождаться прояснения ситуации. А пока часть покупателей будет думать, любой другой производитель акселераторов сможет воспользоваться такой ситуацией и переманить их к себе. Другое дело, сможет ли кто-либо провернуть эту операцию, но это уже другой разговор. Одновременно с этим, такой относительно ранний выпуск нового продукта вызвал ряд нареканий со стороны самих производителей акселераторов и его первых покупателей. Во-первых, как показала практика, этот продукт был выпущен на рынок не до конца протестированным на совместимость. В общем, на нем пока не идут многие из ранее вышедших игр. Естественно, с выпуском новых драйверов эта ситуация изменится, но факт остается фактом. Второй поток критики уже коснулся политики самой компании. Выяснилось, что не всем заявленным производителям данного ускорителя удалось получить в свое распоряжение нужные компоненты в заранее оговоренное время, когда как заявки **Creative Labs** и **Diamond** были выполнены полностью и в срок. Таким образом, компания **3Dfx** преднамеренно или случайно подарила всю первую волну покупателей этим двум компаниям, отняв тем самым сотни потенциальных продаж у более мелких производителей. Представители **3Dfx** полностью отрицают наличие тайного сговора с **Creative** и **Diamond**, однако от более детальных комментариев им пришлось пока воздержаться. Все дело в том, что в тот момент компания проводила очередное размещение своих акций, и по американским законам не могла особо комментировать свои действия. Так что подождем с выводами. Но в то время, пока разработчик **Voodoo** привлекал к себе новых акционеров, один из старейших ее партнеров объявил о продаже своей доли в компании. Да, как вы могли уже догадаться, корпорация **Intel** уже больше не является акционером **3Dfx**, и это событие чудесным образом совпало с официальным анонсом ее собственного акселератора, **Intel 740**. Не самый мощный и не самый популярный среди разработчиков, этот комбинированный **2D/3D** ускоритель своим появлением наделал столько шума, что мало не покажется. Сами мы его пока в глаза не видели, поэтому придется воспользоваться характеристикой, данной ему уважаемым журналом **Microprocessor Report**, который находится в тесных связях с **Intel**. Цитируем: «Новый чип от **Intel** не является более быстрым, чем лучшие трехмерные акселераторы, присутствующие сегодня на рынке, но по тестам **3D WinBench** он пока показывает наилучший результат (видимо, среди ему подобных **2D/3D** ускорителей — прим. редакции). Кроме этого **I 740** этой весной получит еще более мощных конкурентов, готовых предоставить игрокам более качественную картинку и большее быстродействие. Но у этого чипа будет одно неоспоримое преимущество над конкурентами. За ним стоит огромная маркетинговая машина под именем **Intel**». Лучших слов по этому поводу сказать нельзя. Ну так что, остальным можно уже прекращать бороться? Пока что нет. Даже по самым смелым оценкам, в этом году **I 740** сможет занять не более 20-30 % рынка акселераторов, поэтому место другим на нем пока еще есть. И такой возможностью не преминула воспользоваться компания **Videologic**, которая совместно с **NEC** решила во второй раз попытать счастья на этом высококонкурентном рынке, представив на суд игроков свой новый безымянный акселератор стандарта **PowerVR**. И то что было показано журналистам, вселило массу надежд, несмотря на репутацию компании не исполнять свои обещания. Уже сегодня по качеству выводимой картинки этот

акселератор встал в один ряд с **Voodoo 2**. Про его скорость пока сказать ничего нельзя, но **Videologic** заверил прессу, что она будет в пять раз выше скорости обычного акселератора **PowerVR** и также будет сопоставима со скоростью чипсета конкурента. Так же как и **3Dfx**, **Videologic** намерен продолжить продвигать свою технологию среди разработчиков как компьютерных игр, так и игр для игровых автоматов. И так же как и в случае с **Voodoo 2**, быстродействие этого акселератора скорее всего будет зависеть от мощности главного процессора. Так чем же тогда он будет выделятся? Ценой, которая должна быть в полтора-два раза ниже, чем у акселераторов стандарта **Voodoo 2**, а также наличием возможности ускорять не только трехмерную, но и двухмерную графику за те же деньги. Но это пока лишь обещания, которые может дать каждый. Кроме этого, по разным слухам, в данный момент доводка этого акселератора до ума пока приостановлена, так как компания должна в первую очередь как можно быстрее закончить разработку технологии, которая будет использована в игровой приставке от **Sega**. Тем временем, единственный крупный партнер **Videologic**, компания **Matrox**, кажется больше не собирается оставаться на вторых ролях на этом рынке и также намерена выпустить свой **2D/3D** ускоритель, основанный на собственной технологии. К счастью для **Videologic**, эта информация пока не подтверждена, так что у создателя **PowerVR** еще есть шанс все изменить. И, на последок, еще один производитель акселераторов, компания **Nvidia** также объявила о выпуске нового акселератора **Riva 128 ZX**, нацеленного на тот же самый сегмент рынка, на котором до последнего момента доминировала продукция этой компании. Этот комбинированный **2D/3D** ускоритеьы, к несчастью для **Nvidia**, как раз и станет основным конкурентом для **Intel 740**. И хотя **Riva 128 ZX** и опережает по производительности акселератор от **Intel**, исход этой борьбы предсказать пока трудно. На этом позвольте закончить и перейти к освещению событий на более спокойном рынке игровых приставок, где события в этом месяце разворачивались далеко не так же бурно. Начнем с **Nintendo**, которая в этом месяце смогла как и порадовать, так и огорчить своих почитателей. Во-первых, компания объявила, что уже этим летом в продажу поступит версия самой популярной переносной игровой системы **GameBoy** уже с цветным дисплеем. Этот жидкокристаллический экран был разработан в лабораториях **Sharp**, и должен будет отличаться приемлемым качеством изображения при низком потреблении энергии. Новая версия **GameBoy** будет проигрывать все старые игры, преобразовывая оттенки серого в разные цвета. Кроме этого, для данной системы будут разрабатываться и новые цветные игры, которые также будут совместимы и с черно-белым вариантом системы. С другой стороны, в последнее время сгустились тучки над судьбой ее предпоследнего творенья — расширения для 64-битной приставки, **64DD**. Скажем прямо — шансы увидеть в этом году европейскую и американскую версии этого аксессуара буквально таят на глазах. Все дело в том, что хитовых игр, разработанных для этого аппарата, как не было, так и нет. Конечно кое-какие разработки ведутся, но среди них только 2-3 произведения могут добиться реального успеха за пределами Японии. А в таком состоянии, как показывает история, выпускать подобный аппарат просто нельзя — он обязательно провалится. Дело даже дошло до того, что сами представители американского офиса компании уже перестали обещать ее скорый выход, идя тем самым в разрез предыдущим заявлениям своих японских коллег. В общем, ситуация с этим аксессуаром, который мог бы предоставить игрокам много ранее невиданных возможностей, пока крайне нестабильна. Тем не менее, уже сегодня стало ясно, что когда он поступит в продажу, цены на его игры будут на 10-20% ниже аналогичных цен на игры для любой другой игровой приставки.

Но сможет ли этот факт повысить шансы **Nintendo** и в дальнейшем противостоять конкурентам, сказать пока сложно. А тем временем, ни **Sony**, ни **Sega** не дремлют. К примеру, **Sony** намерена в ближайшее время притушить волну восхищения среди японских журналистов, вызванную планируемым выпуском специального адаптера, позволяющего проигрывать игры для **GameBoy** на **Nintendo 64**. Этот адаптер сможет позволить, скажем, вырастить на **GameBoy** своего Монстра (**Tamagotchi** все еще популярен в Японии), а затем просмотреть его трехмерное изображение на **Nintendo 64** и продолжить там игру. Ответом на это станет новый аксессуар для **PlayStation**, который позволит делать то же самое и на 32-битной приставке. Этот портативный аппарат, величиной чуть больше карточки памяти, будет представлять собой миниатюрную игровую систему наподобие **GameBoy** или **Tamagotchi**. С его помощью игроки смогут проделать те же самые операции, записав результаты на карточку

памяти. Глупость, конечно, но факт остается фактом. Кстати говоря, кроме использования этого аппарата для взращивания виртуальных животных, **Sony** намерена специально разрабатывать и некие игры, в которые можно будет играть как на этой портативной системе, так и на **PlayStation**. Но этого **Sony** мало. В надежде еще более упрочить свои позиции лидера рынка игровых приставок, компания объявила о снижении на 20% лицензионного сбора, взимаемого с игровых компаний за право издания игр на **PlayStation**, и вовсю продолжила процесс концентрации управления своими отделениями в руках японского офиса, тем самым постоянно увеличивая свою эффективность, пусть и за счет увольнения некоторых американских сотрудников. **Sega**, в свою очередь, также особо времени не теряет и планомерно продолжает свою реструктуризацию. В этом месяце не посчастливилось работникам ее отделения **SegaSoft**, из которого было уволено шестнадцать человек, включая вице-президента по разработкам. Кроме этого продолжились чистки и в европейском офисе, из которого также было дополнительно уволено несколько сотрудников. И вообще, новый президент **Sega** намерен к концу года коренным образом изменить всю структуру корпорации, фактически разделив ее на две независимые части. Одна из них будет заниматься только разработкой и продажей игр, а другая — разработкой и продажей приставок. Они, естественно, будут очень тесно связаны, но в то же время достаточно независимы, чтобы не мешать работе друг друга. Поэтому, такой ситуации, когда компания одной рукой ищет поддержку со стороны независимых разработчиков, а другой рукой лишает их доступа к последним своим разработкам (как это происходило с **Saturn**'ом) больше не должно повториться. И вообще, ситуация со следующей игровой приставкой от этой компании пока что складывается довольно заманчиво. По сообщениям японской прессы, уже все основные японские издательства выразили свою поддержку данной системе, а одно из них, небезызвестный **Capcom**, пошло еще дальше и намерено стать чуть ли не эксклюзивным партнером **Sega** по этому проекту. Тем не менее, компания пока не намерена спешить с официальным представлением широкой публике своей новой консоли, перенеся ее дебют с апреля этого года на более поздний срок. Ее премьера, по нескольким причинам, не произойдет и на американской выставке **E3**. Во-первых, в американские магазины этот аппарат поступит не раньше весны следующего года, а скорее всего только в сентябре, а во-вторых, **Sega** намерена перенять успешный опыт **Nintendo** и организовать свое собственное «шоу», приурочен-

MAXi SOUND 64

Звуковые платы MAXI Sound 64 разработаны и производятся французской компанией GUILLEMOT (Гильмо) на базе RISC DSP (Digital Signal Processor) Dream 50MIPS (50 миллионов операций в секунду). Применение такого мощного процессора позволило добиться максимальной производительности при работе со звуком, профессиональных возможностей и качества звука на платах среднего ценового диапазона. Все платы оборудованы системой интерактивного Surround звука на 2-х или 4-х колонках и мощной системой обработки звука в реальном времени (эквалайзер и эффекты). Для достижения 100% совместимости с игровыми стандартами и приложениями DOS на платах установлен набор микросхем ESS1868. Цифровой звук 16/18 бит 44.1kHz, полифония 64 ноты, совместимость: GM,GS,SB,SBPro.



$150

DYNAMIC 3D
RAM 2Mb (до18Mb)
сигнал/шум 88Db(A)



$220

HOME STUDIO 2
RAM 4Mb (до20Mb)
8-и канальная цифровая студия, сигнал/шум 88Db(A)
ПО,MIDI кабель



$335

HOME STUDIO Pro 64
RAM 4Mb (до20Mb),S/PDIF,
16-и канальная цифровая студия, сигнал/шум 91Db(A)
ПО,MIDI кабель,микрофон

ГРАФИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ

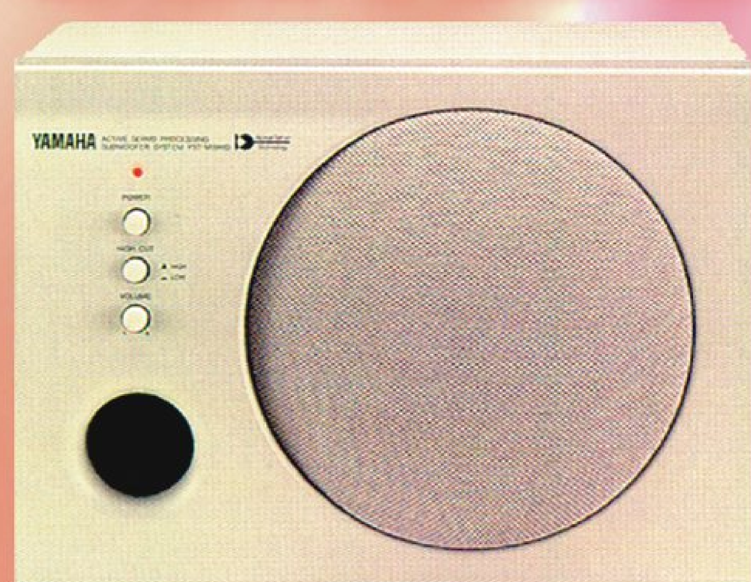
GAMER 3D



$170

VOODOO 3Dfx,4Mb RAM

YAMAHA АКТИВНЫЕ КОЛОНКИ



YST-MSW10 $135



YST-M7 $60



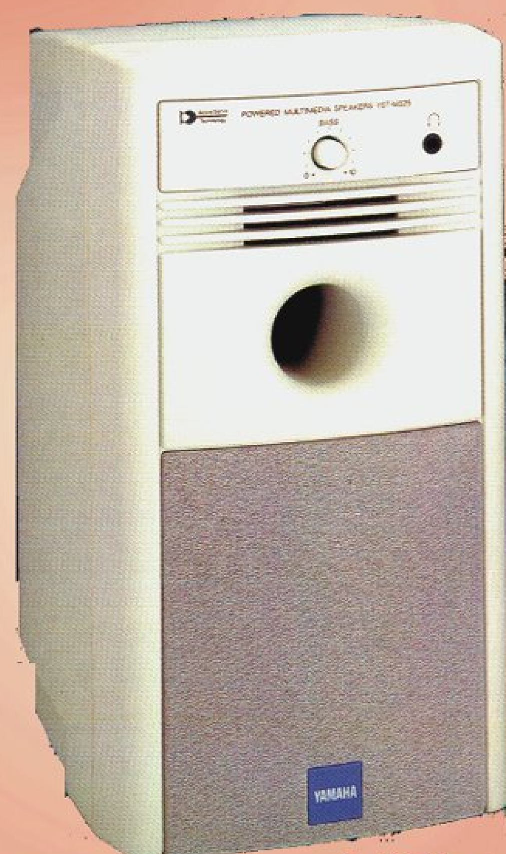
YST-M15 $80



YST-M20DSP $86

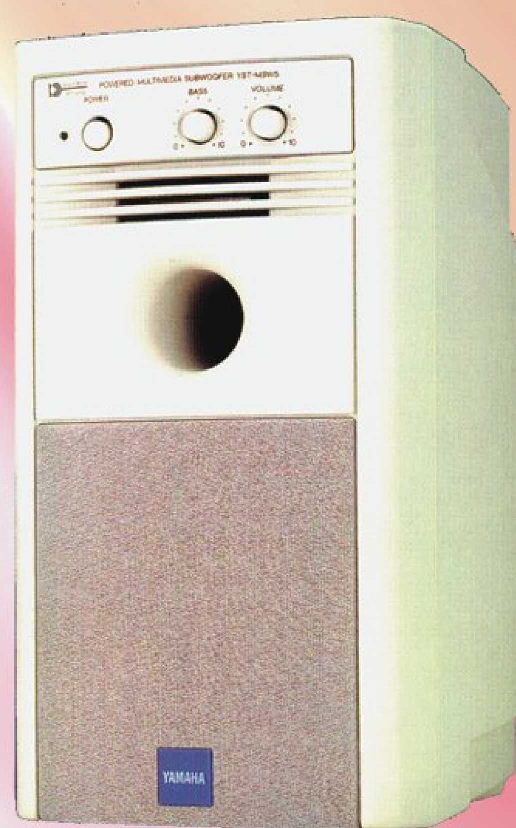
YST-M7	5W/канал,80Hz-20kHz
YST-M15	10W/канал,70Hz-20kHz
YST-M20DSP	10W/канал,70Hz-20kHz
YST-MSW5	subwoofer,15W,40-250Hz
YST-MSW10	subwoofer,25W,35-250Hz
YST-MS25	speaker system,40Hz-20kHz 5W/канал + 15W subwoofer

Все колонки YAMAHA оборудованы динамиками AST (Active Servo Technology), имеют дополнительные линейный вход и выход для подключения низкочастотной колонки (subwoofer).





YST-MS25 $135



YST-MSW5 $95

Продукцию компаний GUILLEMOT и YAMAHA можно приобрести:

COMPULINK 935-8891 (многоканальный)
MEGATRADE 945-4960, 945-4961
АЭРТОН 959-3365 (многоканальный)
ГЛЭДИС МУЛЬТИМЕДИА 974-6005
ДЕКА 181-9474
ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС 917-0022 (многоканальный)
магазин "ВСЕ ДЛЯ ДОМА" 925-4254
магазин "МОЙ КОМПЬЮТЕР" 951-0656
компьютерный салон "ОСТРОВ ФОРМОЗА" 728-4004 (многоканальный)

ное к данному событию. А событие это будет, вроде бы, не совсем ординарным, так как в честь своего планируемого возвращения в строй, **Sega** намерена истратить на рекламу около 300 миллионов долларов (по 100 миллионов на Европу, Америку и Японию). Ну, будем ждать.

Тем временем, еще одна неудачница рынка игровых систем, компания **Bandai**, наконец-то решила убить свою несчастную приставку **Pippin**, а вместе с ней и все свое отделение по работе на рынке консолей. Продав по всему миру около 50 000 аппаратов, компания тем самым еще раз доказала, что мир игровых приставок очень жесток и ошибок не прощает. Другой же компании, **Tiger Electronics**, которая в прошлом году наделала немало шума своей портативной системой **Game.com**, повезло ненамного больше. После ее провала эта корпорация была куплена компанией **Hasbro** за 335 миллионов долларов, чем и была спасена от неминуемой гибели. Ну раз уж мы коснулись покупок и продаж, то нельзя не сказать о самом крупном событии в этой области. Как мы и предполагали, английский гигант средств массовой информации **Pearson** продал-таки издательство **Mindscape**. Покупателем этого издательства выступила компания **The Learning Company**, затратившая на эту сделку всего лишь 150 миллионов долларов (из них только 100 млн. наличными). Стоит напомнить, что в свое время **Pearson** купил **Mindscape** за гораздо большую сумму, и теперь ему приходится списывать убытки, размер которых зашкалил за отметку в 350 миллионов долларов. Не стоит и говорить, что над судьбой **Mindscape**, и конкретно **SSI**, теперь нависла действительно страшная угроза. И только время покажет, насколько все удачно для них сложится. Еще одно проблемное издательство, в данном случае американский **Acclaim**, вроде бы действительно начал выздоравливать, хотя и с большим трудом. Зафиксировав в последнем квартале прошлого года свою первую за долгие годы прибыль, **Acclaim** все еще никак не может действительно встать на ноги. И в надежде еще более поправить свое положение, издательство решило закрыть свое отделение по разработке игр для автоматов, а также еще больше сократить персонал в принадлежащих ему студиях. В общем, осталось только разориться компании **Midway**, и тогда в мире уже не останется ни одного американского разработчика игровых автоматов. Повествования о скандалах этого месяца продолжит история о двух братьях, которые не смогли больше ужиться под одной крышей. И все бы было ничего, если бы эти родственные отношения не вылились ранее в самую популярную компьютерную игру всех времен и народов **Myst**. Таким образом, знаменитые на весь мир братья **Rand** и **Robyn Miller** больше не будут работать вместе. Все дело в том, что младший брат, тот который Robyn, решил теперь в одиночку попытать счастья в другом виде искусства — кинематографе. Ну что же, пожелаем ему удачи. Кроме этого, еще парочка разводов произошла и в компаниях **LucasArts** и **Eidos**. Первая за последний месяц недосчиталась сразу двух своих ценных сотрудников, оба из которых работали над воплощением в жизнь проекта **Jedi Knight**. В частности, главный программист этой игры **Ray Gresko** решил организовать свою собственную компанию, **Nihilistic Software**, где он и продолжит теперь свою работу. Что касается **Eidos**, то здесь ситуация посерьезней. Во-первых, издательство решило избавится от одного из своих многочисленных отделений, в данном случае **Simis**, которое специализировалось на разработке авиасимуляторов. Кроме этого, компанию покинул продюсер **Flying Nightmares II, Bryan Walker.** И сразу после его ухода **Eidos** решила вообще закрыть весь проект разработки этой игры. Таким образом, данное европейское издательство теперь полностью покинуло рынок симуляторов и сконцентрировало свои усилия над созданием игр только самых модных жанров. Ну раз уж мы тут упомянули об **Eidos**, то нельзя не вспомнить и об одной из самых перспективных ее команд, **Ion Storm**. Как стало известно, команда **Jon'a Romero** больше не намерен использовать в будущих играх **Ion Storm** технологию своих бывших друзей из id и собирается перейти на использование технологии от **Unreal**, которая произвела на них просто неизгладимое впечатление. И вообще, **Epic Megagames** уже сегодня может праздновать победу, так как по крайней мере еще четыре компании разработчиков заинтересовались разработанной ей технологией. Ну и на последок, нам осталось осветить пару менее значительных событий, произошедших в индустрии за последний месяц. Начнем с издательства **Infogrames**, которое, оказывается, не только может скандалить по поводу засилья американцев на игровом рынке, но и перенимать у них такие ненавистные им методы работы. Покричав о том, как плохо поступила **Electronic Arts с Maxis**, **Infogrames** проделала практически то же самое с купленным им английским издательством Ocean, которого теперь просто не стало. Впрочем, какая нам разница, будем ли мы покупать игры от **Ocean** или от **Infogrames UK**, лишь бы сами игры были хорошими. С другой стороны, американское издательство **3DO** привлекло за последний месяц в свои ряды столько известных в Америке людей, что просто диву даешься. Остается только гадать, что стоит за всеми этими кадровыми перестановками: то ли это буря в стакане воды, либо компания действительно решила стать чем-то большим, чем бывшим разработчиком игровых приставок и нынешним издателем продукции **New World Computing**.

Ну все, хватит. Давайте оставим все эти компании в покое и посмотрим, что сможет в ближайшее время отвлечь нас от грустных мыслей. Как ни странно, очень многое. Возьмем, к примеру, фильмы. Не говоря уже о том, что создатели **Wing Commander** и **Myst** уже практически начали сьемки своих собственных фильмов, известная Голливудская компания **Threshold Entertainment**, которая до этого принимала участие в создании фильмов по мотивам **Mortal Kombat**, получила права на экранизацию компьютерной игры **Duke Nukem**. В то же самое время в Японии **Sony**, **Namco** и киностудия **Polygon Pictures** приступили к работе над экранизацией популярной игры **Tekken**. Бюджет этой картины, которая будет полностью сделана на основе компьютерной графики, составил около 60 миллионов долларов. Если и этого вам мало, то слушайте дальше. В прессу просочилась информация, что сам **Arnold Schwarzenneger** заинтересовался в сьемках фильма по мотивам игры **Doom**. Так что можно уже считать, что фильму успех обеспечен.

А теперь пробежимся вкратце по всем тем новостям, которым не хватило места выше.

Bullfrog в очередной раз отложил выход третьей части игры **Populous**, теперь уже на сентябрь. Компания все еще обещает, что в продажу поступят сразу две версии: одна для **PC**, а другая для **PlayStation**. **Accolade** официально сменил название своей игры **Star Control 4** на более короткое **StarCon**. **Westwood** официально объявил, что **C&C 2 Tiberium Sun** не будет выпущена ни на одной из современных приставок. **Fox Interactive** отложил выход игры по фильму **Alien Ressurection** до осени этого года. **Nintendo** и **Rare**, по разным слухам, приступили к работе над продолжением **GoldenEye**, но уже без Бонда, а также над своей первой трехмерной дракой. **Sega** приступила к разработке продолжений **Ecco** The **Dolphin** и **Sonic**'а для своей новой игровой приставки. **Midway** объявил новую дату выхода **Mortal Kombat 4.** По новому плану эта кровавая игра появится на полках магазинов в конце июня. **Electronic Arts** совместно с Paradigm Entertainment приступил к переводу Need For Speed 3 на платформу N64.

Об играх все. В следующий раз ждите новостей с выставки. **СИ**

INTERACTIVE MAGIC В ВЕРСИИ '98

PC

Интервью с Тристаном Хилдерлей (Tristan Hilderley), менеджером по маркетингу компании Interactive Magic

Благодаря стараниям компании Бука, активно продвигающей на западные рынки свои игры, до Москвы добрался и представитель очень известной компании **Interactive Magic**, выразившей желание опубликовать наших «Вангеров» в США и в Европе. Наш же интерес привлекло не только это знаменательное событие, но и множество других новостей из стана **Interactive Magic**, о которых мы попросили рассказать господина Хилдерлей в этом небольшом интервью.

Страна Игр: Очень приятно, что вы согласились поговорить с нами. Давайте начнем сразу с самого крупного успеха вашей компании в прошлом году — с Seven Kingdoms. Игра сделана необыкновенно качественно и совершенно не похожа на волну клонов, которые также увидели свет в 1997 году. Единственным разочаровывающим моментом была графика. Скажите, это был сознательный шаг, недоработка или, может быть, образ жизни?

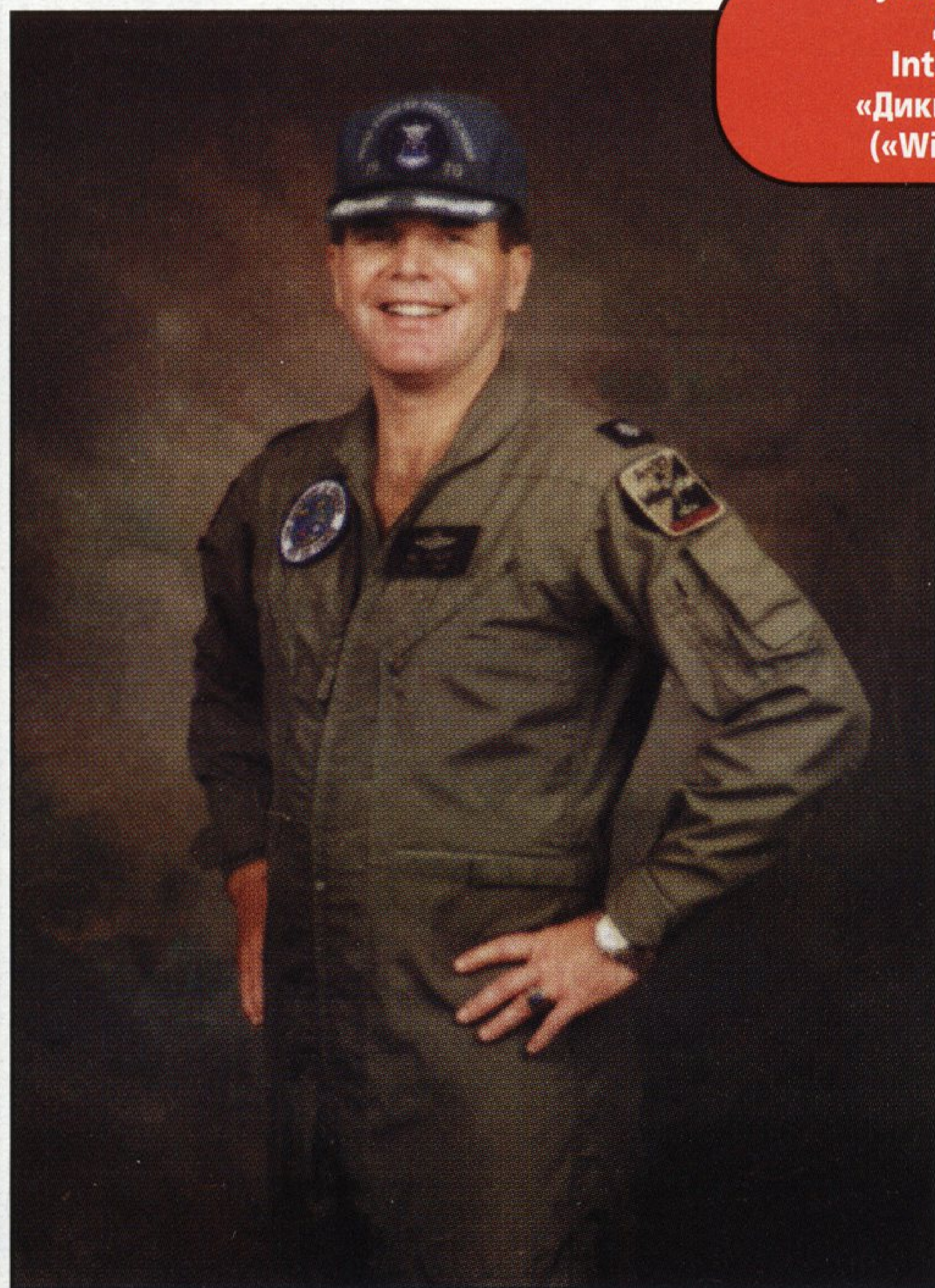
Тристан Хилдерлей: Для создателя игры, Тревора Хана, основополагающим аспектом является игровой процесс, и графика делалась лишь в самый последний момент. Понятно, что ничего выдающегося мы создать не смогли, однако полагаем, что графическая сторона получилась вполне функциональной. На тот момент это было как раз то, что мы могли принять. Основная задача заключалась в том, чтобы правильно сбалансировать игру, что, по нашему мнению, вполне удалось, так как из **Seven Kingdoms** вышла настолько комплексная и сложная стратегия, что у нее просто нет конкурентов в этой области.

СИ: Тревор Хан известен также и своим замечательным Capitalism, и многие сравнивают его последнее творение именно с этой игрой. Можно даже так сказать: Capitalism был современным бизнес-симулятором, а Seven King-doms — средневековым бизнес-симулятором, с изрядной примесью военной атрибутики.

ТХ: Вы знаете, это верно. Тревор очень много времени проводит в Гонконге, и там он все время окружен финансовыми рынками, бизнесом, биржами, банками, торговыми компаниями. Потому-то он и помешан на такого рода играх. Он очень заинтересован в тонкостях торговых взаимоотношений. Больше чем в военных операциях, во всяком случае.

СИ: Думает ли он о продолжении славной серии Capitalism, а также Seven Kingdoms?

ТХ: Думаю, что **Capitalism** — это уже завершенный этап его творческой жизни. Он очень гордится тем, что сделал, но не считает нужным продолжать «гнуть» ту же линию. У **Seven Kingdoms** будущее, конечно же, есть. Вскоре мы надеемся выпустить еще один релиз **Seven Kingdoms** с обновленной графикой и новыми королевствами. Их будет три. Также появятся новые персонажи и сценарии. Все это, как мы надеемся, появится в продаже где-то к июлю месяцу. Что касается **Seven Kingdoms II** (название, конечно, будет не такое), то работы над ней также ведутся. Все, что можно сказать — это то, что это будет эволюционное переосмысление идей игры.



Руководитель Совета директоров Interactive Magic «Дикий Билл» Стилей («Wild Bill» Stealey)

СИ: Как насчет названия Ten Kingdoms?

ТХ: Мы подумаем над вариантом, но пока что не уверены, что это хорошая идея — отказываться от уже признанной торговой марки.



Роберт Л. (Боб) Пикенс (Robert L. «Bob» Pickens) Президент Interactive Magic

СИ: Кстати, а насколько игра хорошо продавалась? Где лучше — в Европе или в США?

ТХ: Для **Interactive Magic** это был крайне успешный проект, и только в Европе нам удалось продать более 75 тысяч копий. В Америке дела шли чуть похуже, видимо, из-за того, что игра получилась очень сложной и визуально не слишком привлекательной. Но все равно мы получаем в целом положительные отклики не только из прессы, но и от игроков.

СИ: Ваша компания собирается публиковать «Вангеров» на западном рынке. Почему вас так привлек этот проект, не отвлекут ли среднестатистического геймера все его «необычности»?

ТХ: Я работаю в игровой индустрии уже пять лет, а играю уже, наверное, лет пятнадцать, и должен признать, что никогда еще не имел дела с таким интересным проектом. Думаю, что игру ждет большое будущее. По поводу же сложности и необычности сюжетной линии — это как раз то дело, за которым я и приехал. Я встретился с командой разработчиков **KD-Lab**, и мы обсуждали, каким образом можно было бы упростить сюжет и сделать «проникновение» игрока в мир «Вангеров» наиболее легким. Думаю, что нам удастся это сделать, не загубив чудесную атмосферу игрового процесса. К моменту релиза вы увидите, что в игре многое изменилось, причем обязательно в лучшую сторону.

СИ: Скажите, а все эти изменения коснутся и русской версии игры, или же KD-Lab сможет делать с ней все, что угодно?

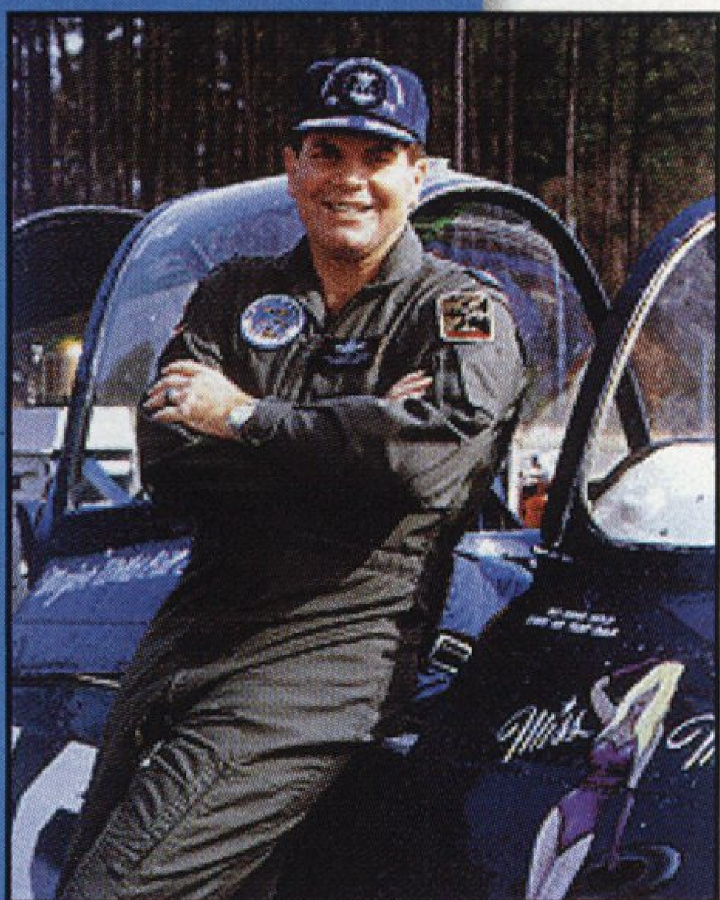
ТХ: Вообще-то изменения оговариваются только для «западного» релиза, но, думаю, интересные и полезные наши совместные наработки войдут и в финальную русскую

home

INTERACTIVEMAGIC
HOW THE FUTURE IS PLAYED



Сергей ОВЧИННИКОВ



версию.

СИ: Как вы относитесь к попыткам Microsoft стать влиятельным игровым издателем? Не опасаетесь ли вы конкуренции со стороны этой огромной корпорации?

ТХ: Как я уже говорил, с играми я имею дело уже достаточно давно, и разговоров о монополизации **Micro-soft-'ом** игрового рынка слышал достаточно. Раз шесть, наверное, это происходило. И продолжается каждый год, после объявления игровых релизов на очередной год. Думаю, что пройдет еще по крайней мере лет шесть, прежде чем **Microsoft** удастся стать действительно крупным игроком на этом рынке. У **Microsoft**, кроме желания стать «игровым монстром» пока больше ничего нет. Нет даже направления, которое они хотели бы развивать. Вместо этого они берутся за любой сколько-нибудь интересный проект — и результат непредсказуем.



СИ: Ваши симуляторы уже достаточно давно присутствуют на рынке, но сейчас встречают очень мощную конкуренцию со стороны Electronic Arts, которая вместе с Jane's и Origin сделала несколько очень убедительных шагов в этом направлении. Не боитесь ли вы такой мощной конкуренции?

ТХ: Этот рынок для нас очень важен, так как в нем мы уже успели неплохо зарекомендовать себя. Графически не все они сильны, но давайте посмотрим, к примеру, на **IF-22**. Критики говорят, что наземный ландшафт некрасиво выглядит. Но это же не прогулочный самолет, а бомбардировщик! Ему не нужно кругами летать над горками и любоваться пейзажами. Можно понять такие комментарии, но вообще-то они совершенно не к месту. Конечно, в разработке у нас сейчас имеется несколько игр, которые являются такими «низкими» симуляторами, и там-то мы постараемся приукрасить территорию как следует.

СИ: Можете ли вы рассказать что-нибудь об этих новых играх?

ТХ: Конечно! Во-первых, это **IF-18**, симулятор, в котором вам придется летать на довольно низких высотах и выполнять миссии, взлетая с авианосца. Графически этот симулятор очень красив, а физика полетов просто невероятна. Наш главный программист в прошлом был пилотом такого самолета, поэтому он очень хорошо представляет себе, чем занимается. Во-вторых, у нас в запасе имеется продолжение и add-on для **Seven Kingdoms**. Еще у нас готовится несколько сюрпризов, которых от нашей компании вряд ли кто ожидает. Это новый **3D Action**, разрабатываемый в Восточной Европе, в Чехии. Игра эта появится к концу года, и она кажется мне очень интересной. В стандартных **3D Shooter'ах** весь игровой процесс сосредоточен на том, чтобы убивать монстров, как в **Quake** или **Half-Life**. У нас же игра более реалистична. Фактически это тоже симулятор. Симулятор солдатской жизни. Игрок получает ряд заданий (а дело происходит на войне), пробирается к неприятелю и занимается шпионажем, разумеется, постреливая в неприятеля. Будут всяческие погони, взрывающиеся бочки с порохом, летающие по воздуху грузовики — все стандартные атрибуты action-кино, только в компьютерной игре. Пока ничего большего сказать не могу, но вы можете рассчитывать на любую новую информацию, которая только будет в нашем распоряжении.

СИ: Спасибо вам за увлекательный и познавательный разговор.

ТХ: Думаю, что мы еще встретимся в будущем и обязательно обсудим все наши новинки.



ВИКТОРИНА

INTERACTIVEMAGIC

Журнал «Страна Игр» совместно с компанией Interactive Magic объявляет викторину по играм этой замечательной фирмы. Читатели, приславшие наиболее правильные и полные ответы, будут награждены призами от Interactive Magic, играми, фирменными футболками, значками и другими сувенирами.

1. Сколько симуляторов выпустила компания со времени своего основания? Перчислите названия, средства «передвижения» в этих играх и год их появления на рынке.

2. Дизайнером каких игр выступил Trevor Chan, назовите жанры и время выхода этих игр, их издателей.

3. Сколько версий Capitalism было выпущено с момента появления первой версии игры?

И последний, каверзный вопрос. Когда, по вашему мнению, на американском и европейсккком рынках появятся «Вангеры». Назовите месяц и год.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

КАК СОЗДАЕТСЯ ГРАФИКА К ИГРЕ

Евгений ИНОЗЕМЦЕВ

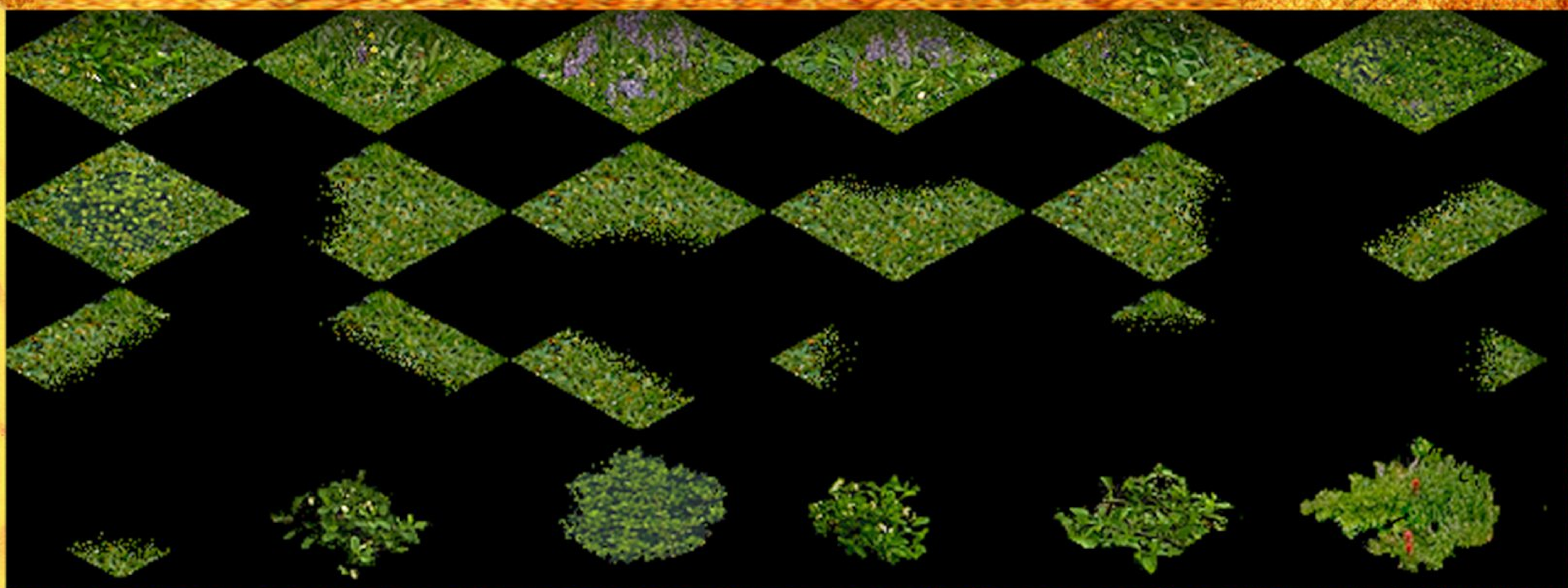
Графическое оформление игры — это, пожалуй, лицо продукта, то, на что потенциальный игрок обращает внимание еще задолго до выхода релиза, по screenshot'ам, которые разработчики спешат опубликовать в прессе, как классической бумажной, так и в электронной. Поэтому перед художниками стоит задача как можно лучше и ярче воплотить замысел сценариста и дизайнера. Удачная и реалистичная (там, где это нужно) графика — половина успеха проекта. Даже если низка «играбельность», игрок, по меньшей мере, захочет посмотреть «красивые картинки» и ролики (если, конечно, они действительно красивые).

«**Князь**» делается по технологии, которая с недавнего времени получила название «как в Diablo». Это вид сверху, под углом 45 градусов к поверхности, на ландшафт, собранный из разнообразных элементов, «тайлов», изображающих различный тип поверхности — траву, землю, воду и т.п., на котором размещаются спрайтовые дома, деревья, персонажи и прочие составляющие игрового мира. Таким образом, вся графика разделяется на три группы — «тайлы», неподвижные объекты и объекты, перемещающиеся в игровом мире.

Тайлы

Вполне понятно, что работа началась с них. Когда мы определились с местностью, где будет разворачиваться сюжет игры и была нарисована схематическая карта, то первая проблема, с которой мы столкнулись — мозаичность. Как бы случайно не выглядел один конкретный тайл, область, им заполненная, имела четкий шахматный вид. Пришлось делать до восьми вариантов каждого типа поверхности, не считая угловых и боковых тайлов, служащих для закругления границ и плавного перехода от области к области (например, от земли к траве). Ольга Рыбакова, наш художник, занимающаяся и 2D и 3D графикой, потратила два месяца, вырезая фрагменты фотографий и добиваясь чтобы они прилегали друг к другу без видимой границы. Потом тайлы обрабатывались Photoshop'ом и проверялись в редакторе карты мира, после чего, обычно, все приходилось переделывать сначала. Всего получилось 11 типов поверхности, представленных более чем тремя сотнями тайлов. Вот пример набора представляющего траву:

Собственно «ТАЙТЛЫ»



Сделав первый вариант славянской деревни (его можно было видеть на Аниграфе'97 на стенде фирмы «1С»), мы поняли, что даже с обширным набором тайлов местами в глаза бросается некая искусственность и прилизанность местности. Необходим был «мусор», и Ольге опять пришлось перерыть кучу фотографий в поисках поваленных деревьев, пней и других «штучек», придающих реальной земле такой восхитительно загаженный вид:

Объекты

Пока готовился ландшафт, наш историк принес кучу литературы по деревянному зодчеству славян и норвежцев, изображения славянских усадеб, военных лагерей викингов и византийцев. К счастью, имея в качестве стройматериала только дерево, в IX веке наши предки строили достаточно примитивные дома, примитивные в том смысле, что изобразить их средствами 3D-графики совсем несложно, если иметь подробные чертежи (**1**).





Готовые изображения обрабатывались все тем же Photoshop'ом для удаления излишней четкости, характерной для отрендеренных картинок, и придания их нижней кромке неправильной формы, чтобы дом, помещенный на тайлы, выглядел вросшим в землю (**2**).

Некоторая сложность со строениями была вызвана тем, что по сюжету игры дома, мосты, колодцы и прочие объекты можно как строить, так и сжигать. Если разрушенные и недостроенные дома получились сравнительно легко, то процесс горения дома сначала поставил нас в тупик. Пламя! Как сделать реальное пламя?!! Ведь на дома практически фотографического качества не наложишь рисованное руками или компьютером (попытки были) пламя.



Оно должно быть абсолютно реальным — то есть нужно было видео. Видео нашли, но из-за некоторых ограничений (12 кадров зацикленного видеоряда) — опять родной PhotoShop и несколько недель ручной подгонки для каждого строения (**3**).

Еще больше проблем вызвали деревья. Сгенерированные стандартными средствами. Уродцы напоминали что угод-





но, но только не те деревья, которые можно увидеть, выглянув в окно. Страшно сказать, но за исключением пары болотных, заморенных, елки делались вручную. Сначала делалась маленькая веточка, с десятком-двумя иголок-полигонов, из нее треугольная елочная лапка, из нескольких лапок — большая ветка и т.д. В результате модель ели содержит около 2 миллионов полигонов. Лиственные деревья все же пришлось делать с помощью программ Digital Forest и Tree Factory, подбирая уйму параметров, и снова доводить вручную.

Камни, кусты и прочая мелочь опять вырезались из фотографий, потом в Photoshop'е к ним создавалась тень (для отрендеренных обьектов тени считались компьютером).

Процесс создания игрового мира без его обитателей занял в общей сложности более шести месяцев и продолжается еще и сейчас, поскольку при проектировании игровых карт-уровней вылезают разные недочеты и недоделки, упущенные ранее. Наверное, это много, но в отличие от RTS с их крошечными стоениями и растительностью, пришлось делать детальные модели с четкими текстурами и невероятным обьемом ручной обработки. Но нам, по крайней мере, результат нравится.

Персонажи

Сразу хочу отметить, что мы обошлись без так называемого концепт-арта. Не было никаких набросков и рисунков. Все персонажи сразу делались в 3D. Для людей у нас были реконструированные профессионалами изображения воинов и обывателей IX века. Разумеется, некоторую вольность с историческими данными мы допустили, но не слишком большую.

А изображения главных героев, не долго думая, мы позаимствовали у Snowball Interactive, авторов концепции мира Летописи Времен, рассудив, что им виднее.

В первую очередь нужны были «манекены». Те базовые фигурки людей, на которых потом будет навешиваться оружие, доспехи и другие, совершенно необходимые вещи. Такие модели желательно было иметь отсканированными 3D-сканером. Помог Internet, глобальная свалка, где при желании можно найти все что угодно, причем лицензионно чистое (!).

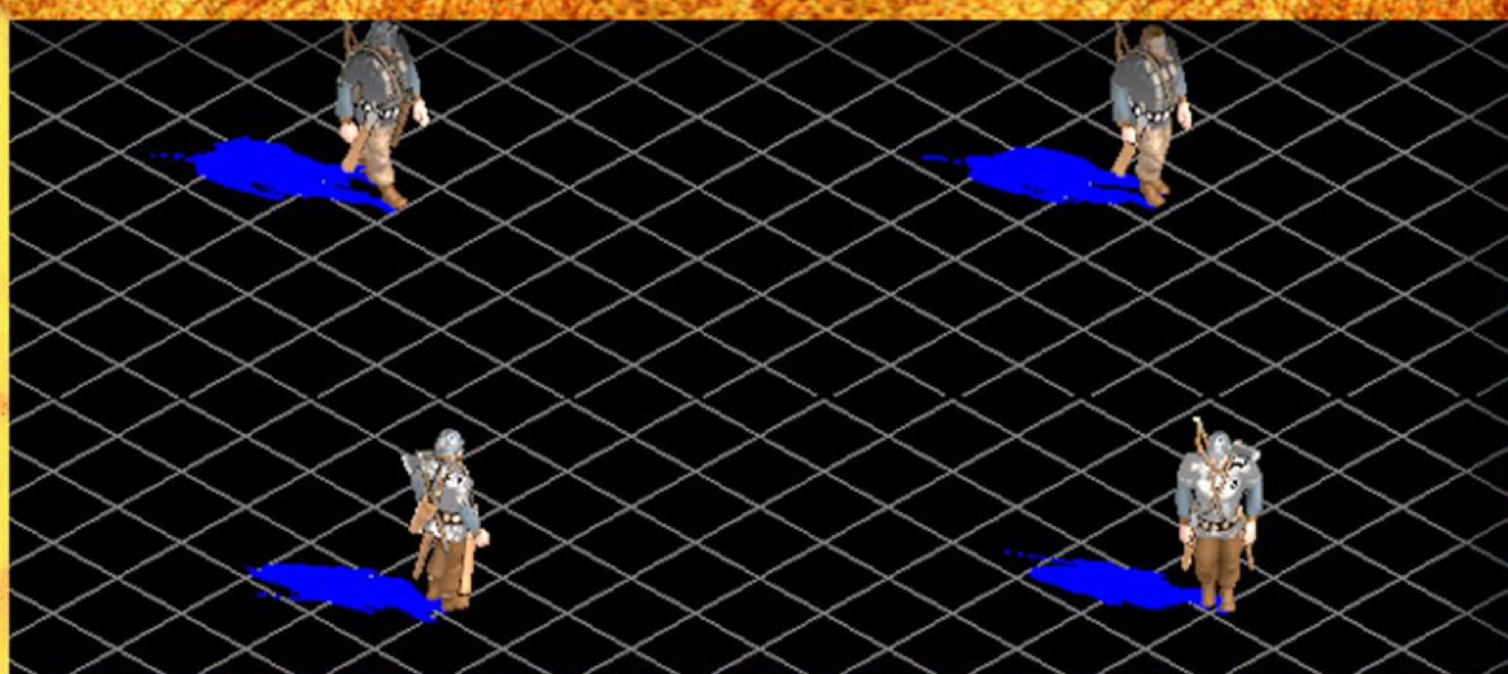
Дальше — проще. Часть «манекена» увеличивалась, получалась облегающая тело одежда, на нее накладывалась текстура, изображавшая по необходимости то кольчугу, то рубаху крестьянина, на это навешивалось оружие, доспехи, и модель считалась компьютером с восьми направлений. Причем оружие и доспехи считались отдельно, что дало возможность переодевать и перевооружать персонаж уже в игре простым комбинированием спрайтов. Другое дело, что спрайтов этих получилось несколько десятков тысяч.

Для анимации людей мы используем Character Studio (CS), пакет крайне неудобный, но при вдумчивом отношении позволяющий делать очень правдоподобную анимацию. Монстры, как существа бредовые и непонятные, оживлялись либо CS, либо скелетом (в модель встраивается скелет из примитивных костей, и, когда двигаются кости, соответственно двигается модель), либо просто хвосты, ноги и крылья собирались в иерархическую структуру и анимировались по отдельности.

Монстры — это вообще наша любимая тема. Так как действие происходит на территории древней Руси, то и монстры должны быть, по идее, нашими, славянскими. Но дело в том, что никто толком не знает, как же выглядели эти твари. Историк-консультант с трудом смог описать нескольких, так что простор для творчества полный. Исключая монстров классических для любой RPG — пауков, змеев и т.п., бывали случаи, когда практически целый день уходил на то, чтобы представить, как же какой-нибудь «ичетик» мог бы выглядеть, буде такой зверь существовал бы в действительности. Потом делался он примерно так — бралась голова какого-либо динозавра или насекомого, до неузнаваемости модифицировалась, к ней приделывались туловище, хвост, крылья, рога, жвалы, ноги, руки от еще кого-нибудь с творческой переработкой, и результат оценивался всей командой по правдоподобию мерзкости и неприятности. Ну а что получилось, судить уже тем, кто будет играть в «Князя».

*При изготовлении графики «Князя» используется программное обеспечение: **3D Studio MAX** фирмы **Kinetix**, **Adobe Photoshop** соответственно фирмы **Adobe Systems**, наборы **Plug-in**'ов к **3D Studio MAX**, включая **Character Studio** фирмы **Kinetix** и собственные инструментальные средства.*

СИ



КАК СОЗДАЮТСЯ ИГРОВЫЕ РОЛИКИ?

Построй свое собственное капище!

Добро пожаловать в Лабораторию Папы Карло! После небольшого перерыва мы возвращаемся к технологии разработки игр и сегодня поговорим о довольно спорной части любого проекта — игровых роликах, также называемых video sequences, game movies или просто cuts.

Спорным этот вопрос является потому, что в соответствии с последними течениями мысли игровых журналистов и разработчиков основным показателем успеха (или провала) отдельно взятого проекта является его «играбельность», которая хоть и связана с графикой, но все же больше зависит от дизайна.

А когда журналисты и разработчики начинают обсуждать графику, то первым делом разговор заходит о графике внутриигровой, то есть той, с которой мы постоянно соприкасаемся во время каждого момента игры - персонажи, сооружения, анимации, интерфейс, etc.

И если все стороны едины в том, что никчемная внутриигровая графика может запросто загубить играбельность, заставить забыть о прекрасном дизайне и в конце концов похоронить проект (вспомните хотя бы X-Com 3, выполненный чуть ли не в 16 цветах!), то про видеоролики до последней минуты даже и не вспоминают — ведь в обычной игре мы с ними почти не пересекаемся (не считая, конечно, проектов типа Zork или Riven, целиком основанных на использовании роликов).

Красивое вступление (intro) и окончание (final) игры, всего пять лет назад бывшие для потенциальных покупателей чуть ли не основным критерием оценки новых проектов, в последнее время уступили место интерфейсу и реальной графике. Да вы и сами наверняка это заметили — на скольких коробках прошлогодних хитов вместо кадров из посчитанных роликов видны лишь достоверные скриншоты?

Таким образом, если сегодня речь и заходит о роликах, то разработчики или вовсе их не делают (иногда, впрочем, создавая некоторое подобие на игровом движке, как в Incubation), или заказывают на стороне, чтобы сэкономить время собственных художников (как в Quake 2, Dark Reign или Heavy Gear), или все-таки делают сами, если не хотят никому другому доверять такое ответственное дело или вдруг появляется лишнее время. Кстати, классическая версия последнего случая - непредвиденные задержки с движком или дизайном, в результате которых срок выхода переезжает на несколько месяцев вперед и у всей рисующей братии неожиданно появляется множество времени не только на переделку уже существующей внутриигровой графики, но и на создание десятка-другого интересных роликов (посмотрите на StarCraft :).

Вообще же игровые ролики в настоящее время используются по четырем причинам: во-первых, хорошие ролики служат для заманивания потенциальных покупателей (клинический случай - плохая игра с прекрасным вступлением, которое без перерыва демонстрируют на большом экране в магазине :); во-вторых, при условии хорошей продолжительности тематические ролики сильно помогают в деле изложения сюжета (сюда относится предыстория и ролики между эпизодами); в-третьих, панорамные ролики перед очередной миссией или эпизодом часто создают необходимую для него атмосферу; и, наконец, четвертая функция роликов дошла до нас еще с давних времен — красивые ролики поощряют терпеливого игрока и дают дополнительный стимул пройти игру до конца: начиная каждую новую миссию или квест, мы с нетерпением предвкушаем шедевр, ожидающий нас в случае успешного завершения (сюда относятся ролики, показываемые после выполнения миссий и, конечно, окончание всей игры).

Итак, сегодня мы постараемся рассказать вам о том, как создаются игровые ролики: я опишу теорию, а Дима расскажет про то, как это происходит в реальной жизни (практика, как известно, с теорией совпадает далеко не всегда :). В качестве примера мы взяли ролик к девятому эпизоду «Всеслава Чародея» из «Летописи Времен» под рабочим названием «The Gathering». Приятного вам чтения и успехов в создании собственных шедевров!

Сегодня правду о создании игровых роликов вам расскажет Дима САВИНОВ, главный художник московской студии Snowball Interactive и просто хороший человек

ТЕОРИЯ и ПРАКТИКА

Однако перед тем, как вы приметесь за дальнейшее чтение, необходимо сделать несколько замечаний по поводу соответствия теории и практики: ведь на самом деле описанные семь стадий в большинстве случаев никогда в жизни в чистом виде и не встречаются. Значит ли это, что можно просто забыть про идеальную модель создания роликов и смело полагаться на собственный здравый смысл?

Да, если вы уже набили достаточное количество шишек и четко представляете весь процесс от начала и до конца, однако рассказал бы мне кто-нибудь все это пару лет назад - честное слово, сэкономил бы месяц-другой работы :) Сколько раз мы ограничивались описанием роликов вроде «ну вот и меч тут как раз так появляется посередине пещеры» лишь для того, чтобы потом убедиться, что фраза «так появляется» у двух разных людей означает совершенно различные вещи!

Не раз и не два нежелание (читай — лень :)) лишний раз поговорить с консультантом приводило к городским башням с исторически невозможными верхушками, шатрам половцев, похожим на армейские палатки, крестьянам среднего достатка, щеголяющим в портках невоспроизводимых естественными красителями XI века цветов, и деревенским старостам, почему-то облаченным в бахчисарайские халаты... Но не будем вас более отвлекать от темы и позвольте приступить к первой стадии создания любого ролика - зарождению его идеи.

ИДЕЯ

Теория

Идея нового ролика обычно возникает у дизайнера или продюсера, при этом слово «возникает» не совсем точно отражает суть процесса — скорее, идея просто «вытекает» из общих положений будущего проекта.

Поскольку ролики в современных играх используются только в исключительных ситуациях, называемых «ключевыми местами» - смерть принцессы, нахождение заветного амулета, побег злодея из горящего замка, - и их изготовление требует достаточного количества времени и сил, почти все они прописываются еще на стадии планирования разработки.

Однако причиной возникновения идеи ролика могут стать и совершенно другие события: дизайнер может придумать новый игровой эпизод (для закрепления атмосферы которого понадобится двадцатисекундная степная панорама), продюсер решит вместо одного варианта плохого финала ввести три разных, показываемых в зависимости от конкретной ситуации, или же, наконец, одному из художников может быть просто нечего делать в течение следующей недели.

Нередки и случаи, когда отправляющийся на выходные художник появляется в понедельник с пробным вариантом нового, незапланированного ролика, над идеей которого он раздумывал на протяжении прошлого месяца... Но остановимся же на том, что идея ролика может зародиться у любого члена команды, так или иначе связанного со сценарием, дизайном или непосредственно изготовлением роликов.

После того, как кто-либо из разработчиков осознает необходимость создания такого ролика, приходит время поговорить с коллегами и определиться с его концепцией.

На самом деле...

Что ж, самое время приступить к публичному разваливанию иллюзий. Ролик к девятому эпизоду был выбран для этой статьи не случайно, потому как по мистическому стечению обстоятельств в ходе его создания мы действительно прошли через все семь стадий. А началось все с того, что в результате бурного обсуждения сюжета дизайнер с продюсером решили увеличить число игровых эпизодов с семи до девяти, сделав их более особенными по характеру.

Я с самого начала почувствовал, что дело пахнет керосином, поэтому тут же попытался симулировать полную погруженность в процесс изготовления текстур, однако меня быстро раскусили и немедленно наставили на путь истинный: с завтрашнего дня мне предстоит полностью посвятить свое существование роликам для новых эпизодов, обсуждением концепции которых мы и зай-

Дмитрий САВИНОВ

На самом деле...

мемся завтра утром.

(Но если вы думаете, что вечером я таки дорвался до Q2, то значит, вы плохо знаете жизнь несчастного 3D Artist'а, потому как на прощание мне выдали описание этих эпизодов на десяти страницах с пожеланием наутро увидеть в моих глазах вместо теней монстров свет нового знания).

КОНЦЕПЦИЯ

Теория

Обсуждает концепцию, как правило, уже известная вам троица — дизайнер, продюсер и художник. Вместе они собираются не столько из любви поговорить, сколько из необходимости выработать устраивающую все стороны концепцию нового ролика.

Ведь ролик этот должен не только соответствовать сюжету игры и ее общему формату, но и укладываться в существующие технические ограничения (продолжительность может быть ограничена свободным местом на CD, свобода движения камеры — особенностями видеокомпрессии, etc.).

Концепция ролика должна также согласовываться со способностями художника, которому предстоит его создавать — ведь не каждый без паники воспримет идею «пролета огнедышащего дракона над заполненной конными рыцарями площадью средневекового замка» :).

Стадия согласования концепции нужна прежде всего для того, чтобы и дизайнер, и художник представляли себе в голове в конце концов один и тот же ролик — хотя поначалу «сгоревшая деревня» и может показаться исчерпывающим описанием, дизайнер в этот момент может думать о крупном плане убитой крестьянки, продюсер — о дымящихся избах и сломанных изгородях, а художник — о давно остывших обугленных остовах изб...

Заканчивается же обсуждение концепции ролика изготовлением более-менее детального эскиза, дающего представление об основных объектах сцены, на основе которого теперь предстоит составить подробную спецификацию.

На самом деле...

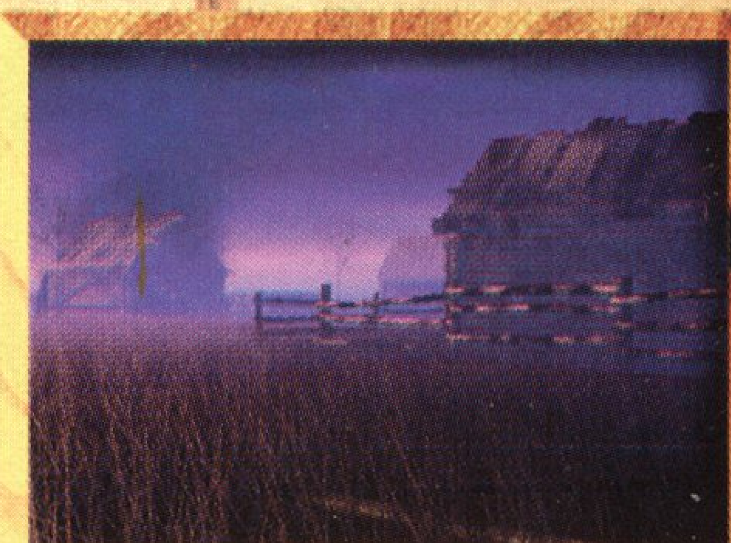
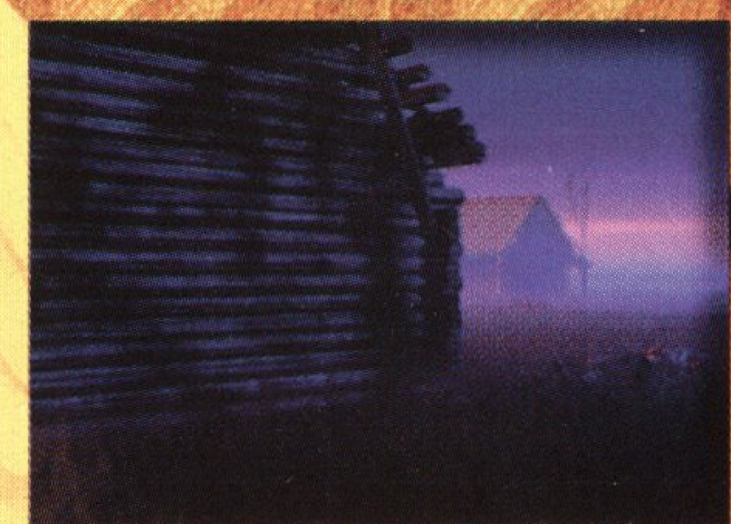
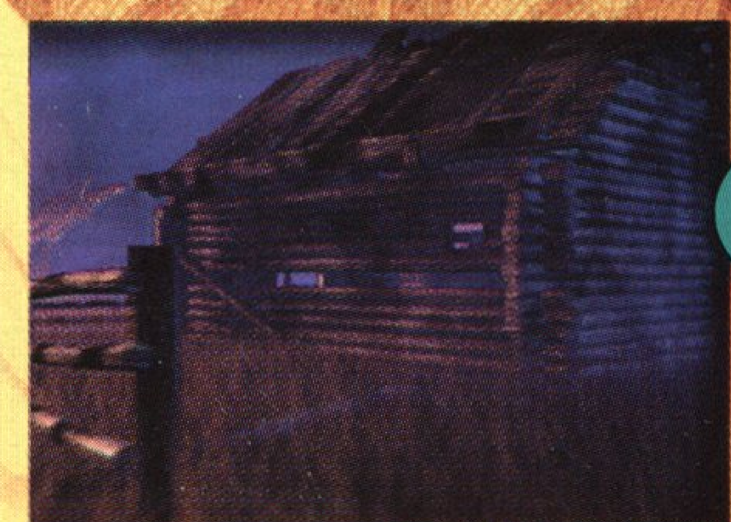
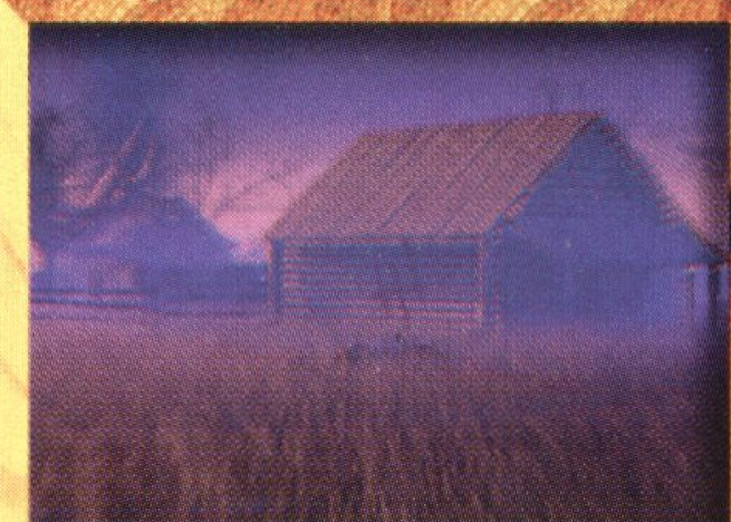
Утро, как ни странно, все же наступило, и продюсера я застал за распитием чая. Воспользовавшись отсутствием Алекса, нашего дизайнера, мы успели быстро достичь согласия в вопросе о концепции ролика к девятому эпизоду, так что к его приходу нам осталось лишь кратко изложить свою точку зрения и выслушать в ответ несколько язвительных комментариев, на чем возражения иссякли и концепция была утверждена.

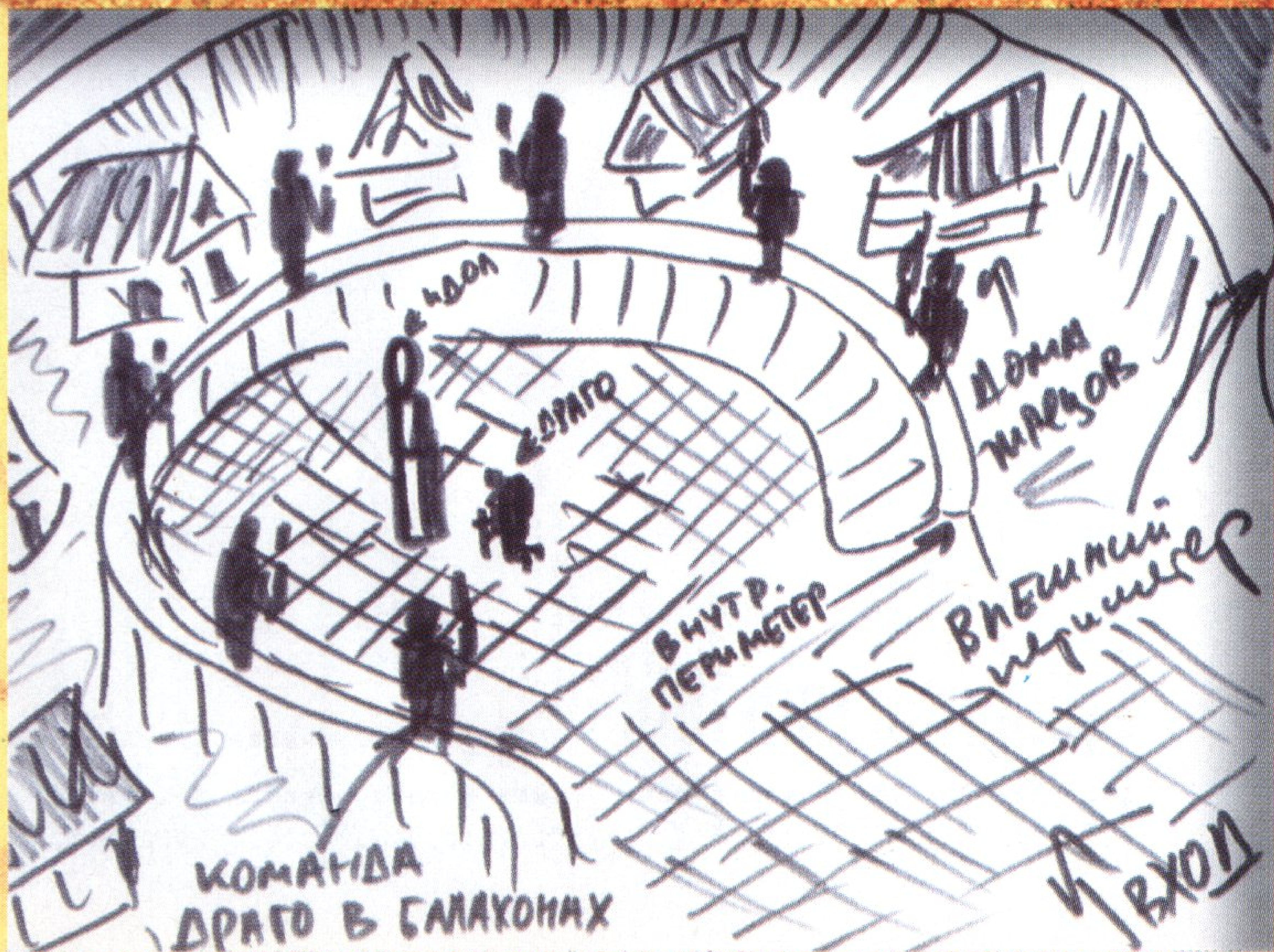
Девятый эпизод, с которым я имел счастье ознакомиться предыдущим вечером, является заключительным эпизодом всей игры, при этом масштабными боевыми действиями там даже и не пахнет, как нет в нем и отдельных квестов — эпизод начинается с того, что Драгомир с группой сотоварищей находит-таки древнее капище долины, в котором заточен Турим Ваал, и начинает довольно мрачный обряд вызова древних сил (в сценарии у нас такие вещи любят писать с заглавной буквы).

В этот самый момент до капища добирается и Всеслав с Эриком, в результате чего у них происходит некоторое подобие битвы один на один, перерождающейся в финальное для обеих сторон сражение, и все это происходит, напомним, на территории древнего славянского капища, притом — полнолунной ночью.

О дальнейших перипетиях сюжета здесь рассказывать не имеет смысла, важно лишь то, что (1) происходит финальная битва, определяющая судьбу поющего меча, (2) впервые в игре напрямую используется активная магия и (3) речь идет об очень древнем споре и древних же силах, чье незримое присутствие ощущается на протяжении всего эпизода.

В связи с этим закончили мы разговор (отнявший у нас, к счастью, всего минут тридцать) эскизом капища, Драгомира у идола и друзей с зажженными факелами по внутреннему периметру. Теперь мне предстоит найти приличное изображение капища (Алекс дал наводку на фотографии Збручского идола в «Язычестве Древней Руси» Рыбакова), выбить из Майка модели персонажей и составить спецификацию ролика. И все это — до обеда, между прочим!

Из архива студии: один из первых эскизов ролика к девятому эпизоду

СПЕЦИФИКАЦИЯ

Теория

Спецификация представляет собой четкое и ясное описание компонентов сцены для ролика и пишет ее, как правило, именно художник. Основное предназначение такой спецификации — выяснить, какие объекты уже готовы, а какие предстоит сделать, и перевести работу из некоторой абстракции (эскиз) в область конкретики (план).

В ней обычно прописывают такие детали, как название сцены, ее предполагаемую продолжительность (в секундах и кадрах, исходя из желаемой скорости воспроизведения), список используемых объектов, их поведение, набор спецэффектов, стандартный план в одной-двух проекциях и траекторию камеры (или камер, если их несколько).

И как только спецификация готова, проверена и согласована с дизайнером и продюсером, можно смело приступать к изготовлению пробного варианта, который (если повезет) станет и финальным.

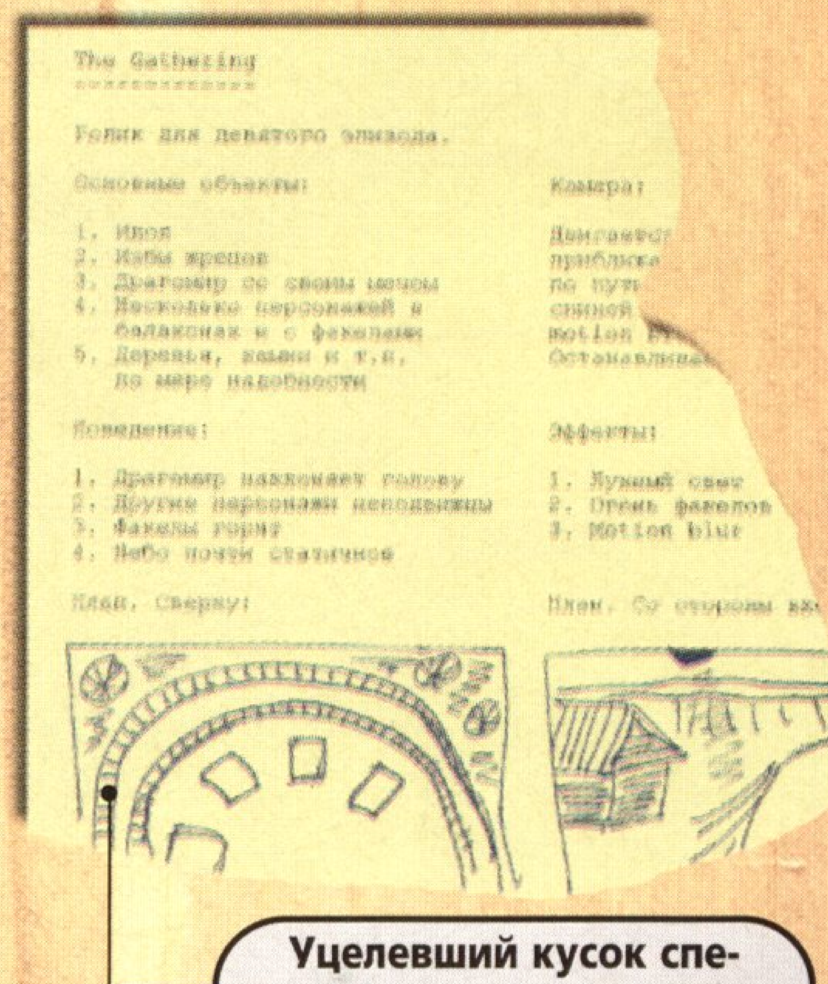
На самом деле...

Если кто-нибудь вам скажет, что самая трудная часть составления спецификации ролика — это план сцены или список объектов, то сотрите ему MAX или LightWave, так как такому художнику он все равно не поможет. Раскрою вам секрет создания всех роликов: главное, как говорил капитан Врунгель, — это хорошее название!

Слава богу, что в отношении этого ролика особых проблем не возникло — кто-то начал обсуждать события последнего сезона «Горца», убийство Ричи руками самого Дункана, одно наложилось на другое, и — вот оно, родимое! Раз в фильме, как и у нас, there can be only one, то по сути дела встреча Всеслава с Драгомиром — не что иное, как The Gathering. Что ж, так и запишем...

Вообще же, спецификация для Gathering'а оказалась весьма простой — название, продолжительность (360 кадров/30 секунд), объекты (идол, изба, Драгомир, манекен для его соратников), поведение (ролик торжественно-мрачный, особо не подергаешься — только Драго почтительно голову наклоняет). Из эффектов — разве что огонь факелов у персонажей на периметре, лунный свет да motion blur камеры («смазывание» изображения по ходу движения).

Фотографию идола и план капища я нашел быстро, персонажей Майк тоже подкинул без задержки, и так как спецификация вроде бы устроила, закончил кое-какие другие дела и отправился домой, работать над роликом — все равно его пару дней делать, так что в офисе мне пока нечего околачиваться...


The Gathering

Ролик для девятого эпизода.

Основные объекты:

1. Идол
2. Избы жрецов
3. Драгомир со своим мечом
4. Несколько персонажей в балахонах и с факелами
5. Деревья, камни и т.д. по мере надобности

Камера:

Двигается
приближ
по пут
сильной
motion b
Останавлива

Поведение:

1. Драгомир наклоняет голову
2. Другие персонажи неподвижны
3. Факелы горят
4. Небо почти статичное

Эффекты:

1. Лунный свет
2. Огонь факелов
3. Motion blur

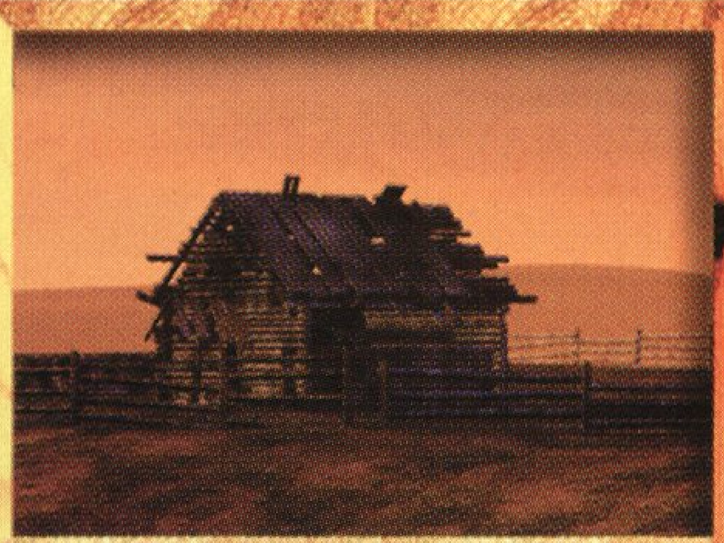
План. Сверху:

План. Со стороны вх

Уцелевший кусок спецификации ролика :)

Дмитрий САВИНОВ

ПРОБНЫЙ ВАРИАНТ







Теория

Пробный вариант пробным называется потому, что создание ролика — процесс творческий, всегда требующий компромиссов между желаемым и возможным, в результате чего вы никогда наверняка не знаете, что конкретно получится у художника, приступившего к работе по спецификациям — в зависимости от своего таланта и видения сцены, он или она выберут уже конкретную цветовую палитру, ракурс и дополнительные эффекты. Иначе говоря, у двух разных художников, работающих по одной спецификации, неизбежно выйдут совершенно разные ролики.

На самом деле...

В течение следующих двух дней я строил и сносил различные капища раз, наверное, двадцать, прежде чем нашел нужную форму и получил желаемый ракурс — то возвышения слишком низкие, то слишком узкие, то еще что... Короче, перепробовав уйму различных вариантов, я пришел к тому, что внешний периметр отошел на задний план и стал практически не виден, в то время как внутренний получился немного ниже заранее прописанного.

Идола я решил не повторять точь в точь по книге, сделав голову более круглой, и вместо трех звеньев оставил два — в конце концов, должно же быть место фантазии, правильно? Остальные же детали оказались довольно простыми: на манекены надел черные балахоны с глубокими капюшонами, дал каждому в руки по факелу — вот вам и вся мистика. От тумана же, также как и от дыма, все-таки отказался — и так их полно в других сценах, пусть лучше ночь будет лунной и ясной.

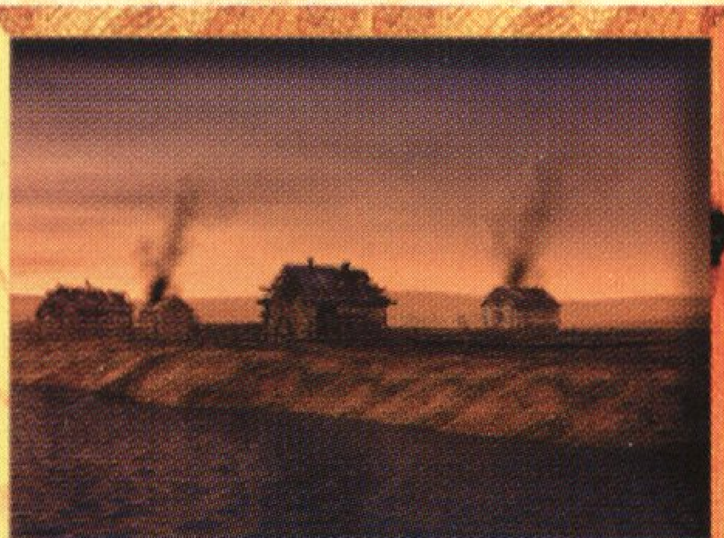


Атмосфера капища: на кадре из пробного варианта ролика небо было синим...



...однако после совместного обсуждения решили сделать более таинственным и добавили багрянца. Также по совету консультанта разожгли костры по внешнему периметру — и достоверно, и выглядит гораздо мрачнее!

КВАДРАТНЫЙ СТОЛ









Теория

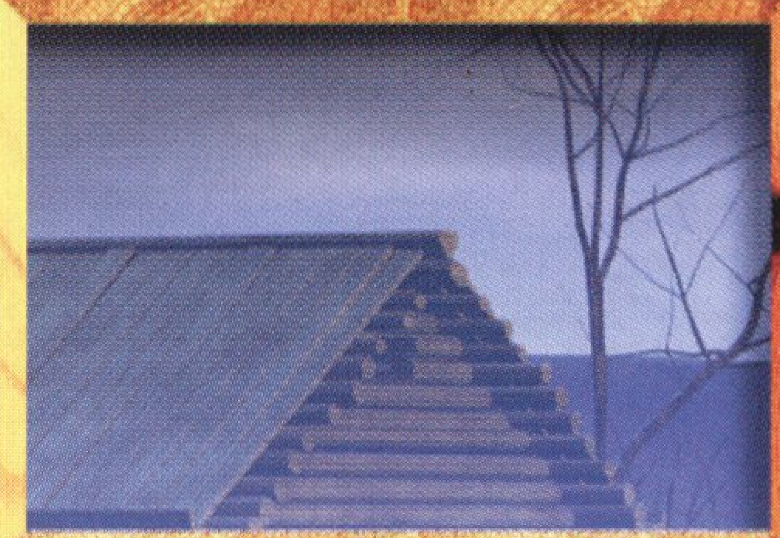
«Квадратным столом» у нас с некоторых пор называется последующее обсуждение пробного варианта ролика, во время которого нам предстоит выяснить все его недостатки и придумать возможные способы их исправления.

Проблема большинства молодых художников (и разработчиков вообще :)) состоит в том, что потративший на создание ролика добрую неделю начинающий художник первым делом ожидает похвалы за проделанную работу и часто готов до последнего защищать каждый кадр своего шедевра, в то время как неопытный дизайнер или продюсер могут запросто попытаться настоять именно на своем видении сцены и ввязаться в ожесточенную дискуссию, чтобы убедить означенного художника обязательно ее переделать.

Забавно, что до некоторых пор такая дружеская перепалка происходила у нас за круглым столом, и в результате постепенной смены собственного мнения различными ее участниками подобные дискуссии могли проходить долгими часами, при чем о том, насколько этот ролик будет хорош не для спорящих сторон, а для простого игрока, речь даже и не заходила :).

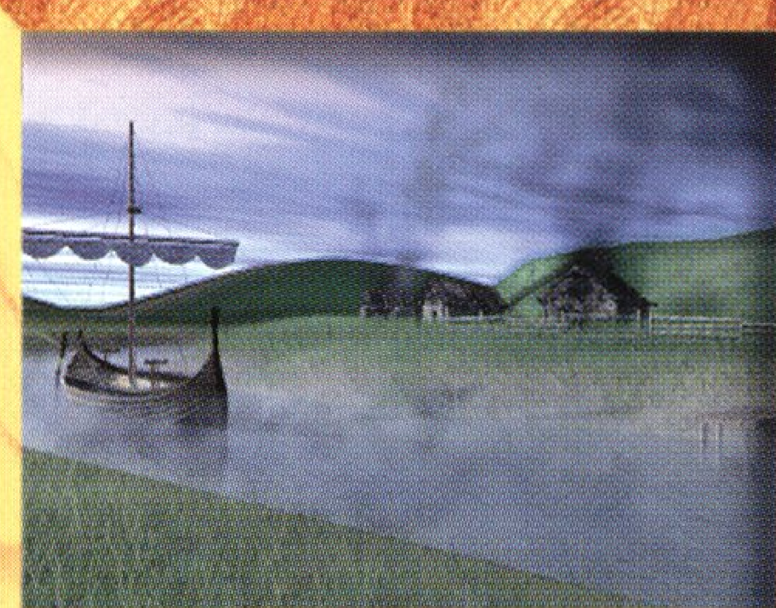
Необходимость изменению подобной практики назрела одновременно с переездом в новый офис, и по счастливой случайности в комнату для общих встреч поставили-таки большой прямоугольный стол. Как ни странно, но собеседники, оказавшиеся за своей собственной стороной стола, стали придерживаться более конкретных аргументов, переходя из области обсуждения абстрактных художественных ко вполне конкретному обсуждению недостатков и достоинств роликов.

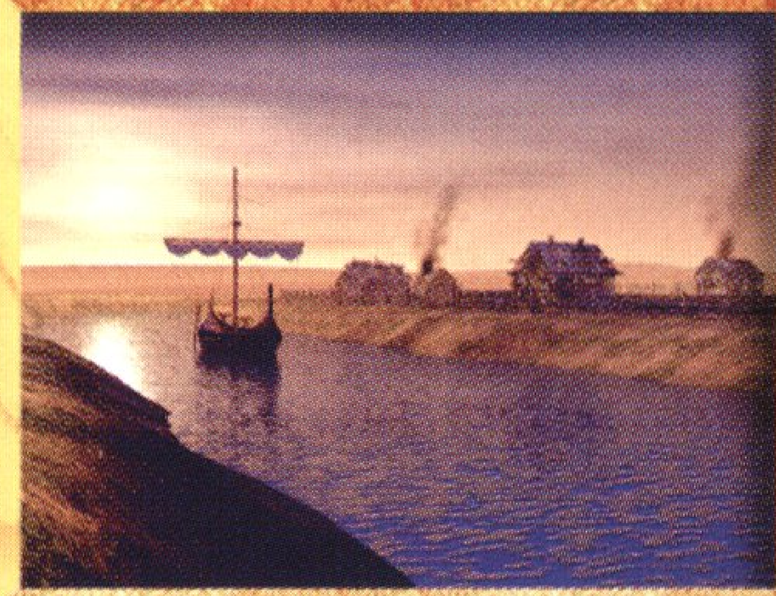
При таком обсуждении всегда необходимо разделять три вещи: (a) что в ролике хорошо и что плохо, без привязки к тому, сколько его делали, каких сил потребует переделка и насколько мы любим его замечательного автора, (b) насколько этот ролик в своем текущем виде соответствует ранее оговоренной концепции — то есть, насколько хорошо он рассказывает игроку историю (если он тематический), передает атмосферу (если он панорамный) или поражает воображение (если это «трейлер», то есть ролик рекламного характера), и (c) какие из обозначенных недостатков можно реально исправить в рамках имеющегося на текущий момент свободного времени, причем при хорошем соответствии концепции «можно» не всегда означает «нужно».

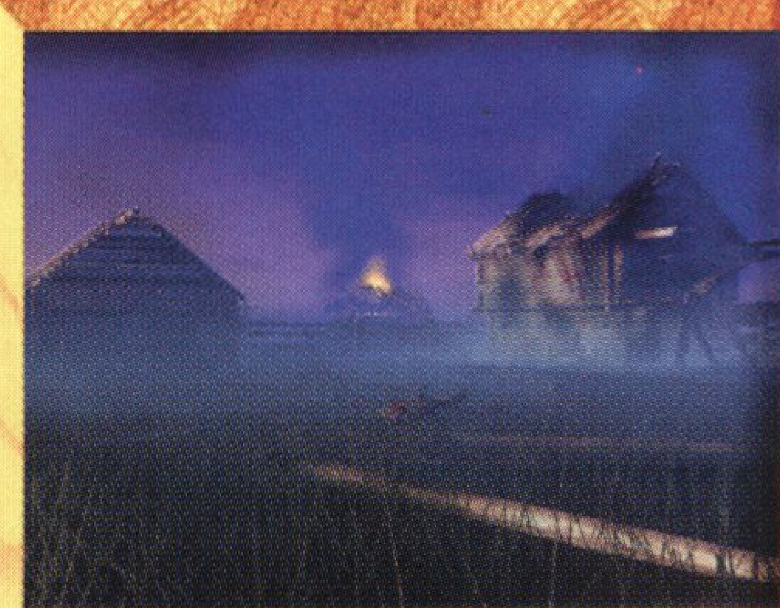




Идола по настоянию консультанта пришлось переделать — вместо двух звеньев разбить на три и на голову надеть характерную «княжескую шапку». Также на все избы поставили обязательные для XI века коньки, приносящие удачу.









Одна из опасностей, подстерегающих любого создателя роликов, — это долгое и пристальное вглядывание в собственное творение на протяжении нескольких дней, заканчивающееся, как правило, либо просто удалением всей сцены, либо решением глобально ее переделать. То есть, например, недавно переделанная сцена высадки викингов стала, конечно, лучше, однако если вас и так поджимают сроки сдачи проекта, тяга к глобальной чистке становится уже непозволительной роскошью :)

Дмитрий САВИНОВ

На самом деле...

Честно говоря, после введения «квадратного стола» нам всем стало легче, потому что раньше иногда бывало трудно разделить абстрактные комментарии и конкретные решения.

Итак, после того, как я отсчитал и принес пробный вариант, мы уселись за наш любимый стол и сразу выяснилось несколько важных вещей: во-первых, продюсер совсем по-другому представлял себе атмосферу капища и предложил добавить ей магического характера и упоминавшегося в концепции «незримого присутствия древних Титанов», а во-вторых, у дизайнера появились сомнения относительно моей вольной интерпретации идола и он предложил показать вариант нашему консультанту, на чем мы и разошлись до вечера.

Приехавший консультант — безоговорочно уважаемый даже самыми радикальными членами нашей команды Алексей Константинович Зайцев из Исторического Музея - для начала к моей радости развеял сомнения о достоверности воссозданного капища, однако после нескольких просмотров указал на другие неточности: славянские идолы состояли, как правило, из трех частей (вот тебе и свобода творчества!), и головы у них были вовсе не круглыми, а похожими на шапку. Избы жрецов, так же как и все другие избы того времени, никак не могли обойтись без приносящих удачу коньков, а для придания сцене более мрачного вида вполне можно разжечь по внешнему периметру капища большие костры.

РАБОТА над ОШИБКАМИ

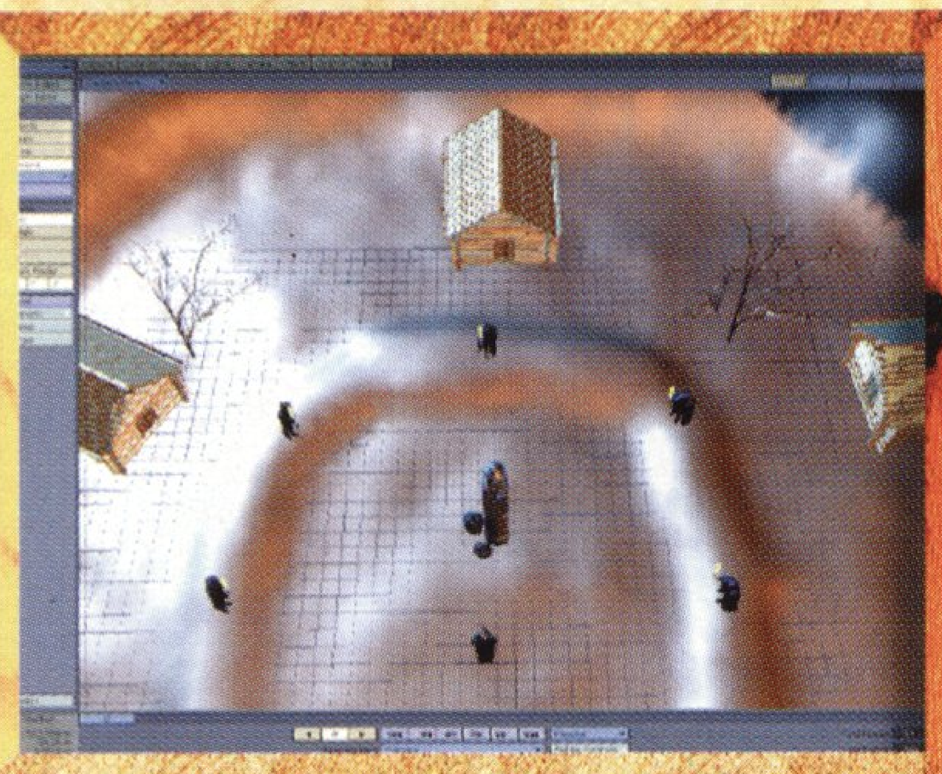
Теория

Итак, все желаемые изменения оговорены, недостатки исправлены, финальный вариант высчитан, одобрен и закомпрессован...

Чего еще не хватает после хорошей работы над ошибками? Да вроде бы ничего особенно сложного, разве что только синхронизовать с музыкой и звуком, но об этом — как-нибудь в другой раз, когда мы более подробно остановимся на процессе создания игровой музыки и звуковых эффектов.

На самом деле...

С этими пожеланиями, а также с напутствием немного поиграть с небом я и принялся за работу над ошибками, после которой (благо на этот раз все было весьма тривиально) можно было наконец-таки высчитать финальный вариант, прописать backup-копию на CDr и приступить к пост-процессингу, компрессии и синхронизации, но об этом — в другой раз, а пока меня ждет еще один ролик — тот, который для нового восьмого эпизода. Продюсер говорит, что как только мы его закончим, придет самое время взяться за деревни долины. Это хорошо. Хотя он так уже шесть месяцев подряд говорит... :)



Последняя серия изменений, и можно будет считать финальный вариант (вид сверху)



Кадр из финального варианта ролика (хотя зная наших художников, можно быть подозревать, что к моменту сдачи проекта сцена еще успеет измениться, и не раз :))

Авторы статьи в настоящий момент копят деньги на приобретение небольшого североамериканского издательства Electronic Arts. Вы можете поддержать их морально, написав по адресу ea4people@snowball.ru.

И напоследок — небольшая техническая справка. Наиболее правильные программы для изготовления роликов в настоящий момент — MAX2 и LightWave 5.5. Лицензия на один компьютер для MAX'а стоит около $3,500, для LW — $1,900.

Конечно, в наших условиях было бы глупо ожидать от каждого интересующегося пользователя накопления таких денег ради того, чтобы только лишь попробовать себя в роли трехмерного художника, однако как только вы начнете зарабатывать с помощью моделирования деньги — пришла пора легализоваться и отблагодарить NewTek или Kinetix и оплатить нормальную лицензию, а заодно и основные plugin'ы.

Особых чудес при этом не произойдет, однако если вы собираетесь стать профессионалом, то первое, с чего надо начать — так это с проявления уважения к чужому труду. Да, конечно, можно и LW купить по подставной «студенческой» лицензии за полцены, однако тогда уж не обижайтесь, когда пиратский диск с вашим новым творением появится на том же Митинском рынке — а почему пираты должны думать иначе? Нет, это не попытка подгрузить вас со страниц журнала :) Но просто постарайтесь первой строкой бюджета вашего первого проекта поставить легальное ПО, ОК? И будьте уверены, мы все так начинали!

MediEvil





ULTIMA IX: ASCENSION

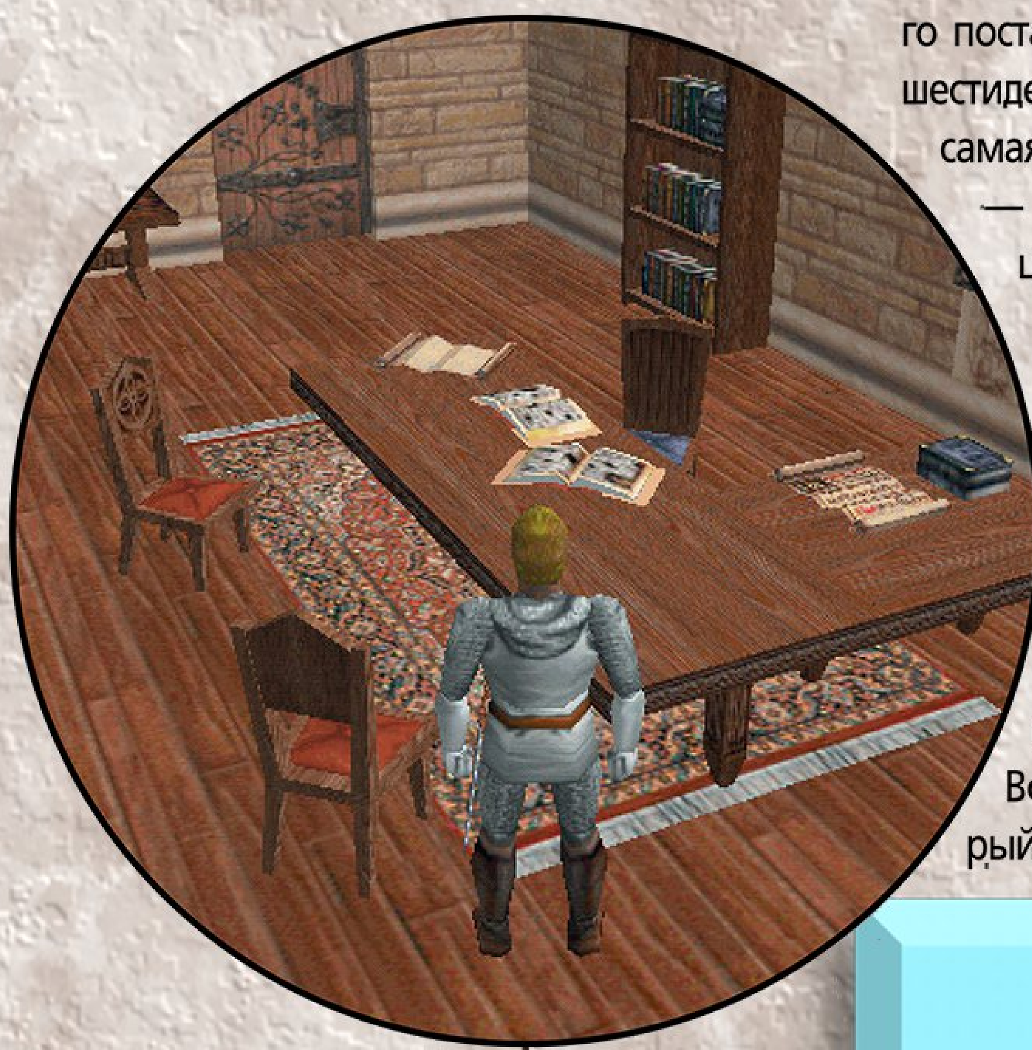
PC

Специально для игры Origin разработала совершенно новый движок, позволяющий создавать огромные ландшафты под открытым небом, симулировать погодные эффекты и вставлять в этот мир громное количество объектов.

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Origin/Electronic Arts
Разработчик: **Origin**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.origin.ea.com

Origin создает миры. Это известно всем. Некоторые из особенно успешных миров эта компания предпочитает создавать по нескольку раз, и с каждым новым случаем встречи с уже известными персонажами и событиями умудряется создать впечатление того, что свидание это происходит впервые. Возьмем хотя бы серию Ultima. Вот уже восемь частей вышло, не считая двухсерийной Ultima 7 и всяческих отклонений типа Ultima Underworld (творение Looking Glass в двух экземплярах) и Ultima Online, а нам все мало. Миры ширятся и изменяются, а Аватар все прежний. Все, дорогие мои, закончилось время бескорыстного героя, отдавшего всю жизнь странному миру Британнии, в последний раз вы сможете поучаствовать с ним в бесконечных и опаснейших приключениях. **Ultima IX** подводит итог не только трилогии Guardian, но и всего сериала в целом, в результате чего игру называют финалом «Трилогии Трилогий». И Аватар появится в ней в последний раз.

Закончив скитания по мирам Pagan, куда закинул нашего героя злобный Guardian, Аватар в конце концов (а это происходит к концу Ultima VIII) попадает в Nexus of the Worlds, какой-то транспортный канал, который позволяет ему попасть в любой из миров по собственному желанию. Аватар возвращается в родную ему Британнию, но оказывается, что с той поры, когда он был здесь в последний раз, многое переменилось. Еще бы, за двести с лишним лет! Именно столько, как оказывается, прошло времени, пока Аватар носился по аркадной Pagan. Guardian умудрился захватить Британнию и подчинить ее себе, но Lord British все еще сопротивляется ему, хотя уже и не с такой силой, как прежде, так как и он умудрился за это время немного постареть. На вид ему в **Ultima IX** около шестидесяти. Перед вами стоит, наверное, самая трудная задача за все игры сериала — спасти мир Британнии, может быть, ценой собственной жизни. Авторы игры даже намекают, что не только ценой жизни Аватара, но и всей Британнии. Уничтожить, чтобы спасти от зла — не правда ли, интересная концепция? Но в выполнении этого задания вам не придется все взваливать на себя и, как обычно, помощников будет предостаточно. Во-первых, это сам Lord British, который в определенный момент сюжетной линии присоединится к вашему войску, чем будет особенно полезен. Хоть и уже дряхлеющий старик, этот член вашей команды на многое еще способен. Помимо него, в войске отныне появится весьма симпатичная девушка, история которой строго засекречена. Но вот то, что она сопровождает Аватара в большей части скриншотов, уже говорит если не о романтической привязанности ее к главному герою, то по крайней мере о том, что ей отведена не последняя роль в сюжете. Который, к слову, засекречен не хуже личности девушки. Если это что-нибудь вам скажет, зовут ее Jaana.



Нет, это не библиотека, но может, в книжках и удастся вычитать что-то полезное

Ascension возвращает нас ко временам старой доброй Ultima VI и VII, с их необыкновенно богатой природой и разнообразием. Что же касается провальной Ultima VIII: Pagan, то Origin, следуя своему обыкновению, по всей видимости, перед выходом игры в свет уберет из ее названия цифру «9», тем самым уничтожая всякие признаки сходства с неудачной игрой. Впрочем, это, как тоже уже всем известно, не поможет. Wing Commander Prophecy все равно называют пятой частью, а не началом новой саги. На сей раз Origin еще активнее открещивается от Pagan и полностью убрала все аркадные сценки, в значительной степени усложнила сюжетную линию и систему боев.

Каждая новая **Ultima** — с новой технологией! Примерно такого лозунга и придерживаются создатели сериала, и на этот раз они от этого правила ни в коем случае не отступят. Впервые нам представится возможность увидеть мир Ultima вместе со многими старыми местечками, знакомыми фанатам по прошлым сериям игры, но теперь уже в полностью трехмерном полигональном мире. Специально для игры Origin разработала совершенно новый движок, позволяющий создавать огромные ландшафты под открытым небом, симулировать погодные эффекты и вставлять в этот мир огромное количество объектов. В **Ultima IX** будут реки, горы, озера, поля. Не считая замков, подземелий, пещер, городов, деревень и прочих населенных добрыми и злыми NPC пунктов. Детализация нового мира просто потрясает. Каждая сценка обсчитана и прорисована с необыкновенной точностью, с соблюдением всех физических и даже, наверное, химических законов, с использованием огромного количества текстур и объектов, число полигонов в которых зачастую превышает сотню-другую. В целом на создание одной сцены, показываемой камерой, требуется около 2000-3000 полигонов, что, конечно, далеко от требуемого в теории восьмидесятимиллионного рубежа для абсолютной реалистичности, но на много порядков превосходит стандартные экземпляры жанра 3D Action, где зачастую помещения состоят из 300-600 плоскостей. Сами же персонажи также являются очень сложными моделями, на которых потрачено от 500 до 700 и даже 800 полигонов. По обещаниям Origin, Аватар будет построен где-то из тысячи многоугольников. Абсолютно трехмерны все объекты, которые могут попасть в пределы вашего зрения. Небо с облаками, правда, подкачало, но зато оно хорошо анимировано и по нему могут бежать десятки различных текстур, что придумали ребята из Origin для облаков. Между прочим, огромного количества оттенков. А еще между прочим, по поведению и виду облаков можно будет с известной долей вероятности предсказывать погоду. В игре используются 16-битные текстуры, которые, конечно, по виду своему дадут Ascension большую фору в борьбе по качеству графики с какими-нибудь Unreal или Quake2, использующими текстуры 8-битные. Однако это означает и серьезное ограничение по разрешению, и требование минимум 4 MB памяти для видеокарт. Origin все-таки позаботилась и о владельцах компьютеров чуть послабее, и в финальном варианте игры будет существовать опция отключения 16-битного текстурирования. В Ascension будет смена дня и ночи, причем очень плавная и, по всей видимости, красивая. Так как планета в **Ultima IX** модулируется круглой, и идя на запад можно придти с востока, то и с солнцем, луной и прочими космическими телами никаких проблем программисты не испытывали.

Необыкновенно хорошо продуманы и размеры окружающих Аватара и его спутников объектов. Конечно, Origin могла бы сослаться на то, что «предметы в мире Британнии совершенно другие, нежели в обычном мире», но все же решила-таки пойти более сложным путем и смоделировать мир, совершенно неотличимый от настоящего. Деревья, как и положено, в три-четыре роста человека, а в отдельных случаях - и во все десять. Скалы бывают очень высокими, а в море можно запросто утонуть, не успев всплыть на поверхность за очередной порцией воздуха. Дома теперь действительно стали производить впечатление того, что в них нормальный человек, не лилипут, способен не только помещаться, но и жить — влачить свое жалкое существо-





Сергей ОВЧИННИКОВ



вание. А населенность мира Британнии теперь совершенно четко может быть сопоставлена с размером городов. Сам же мир значительно вырос со времен той же Ultima VII и теперь составляет где-то 150х150 квадратов игрового действа. Хотя посчитать это стало значительно сложнее, ведь мир не только трехмерен, но и совершенно неделим на какие-либо куски. Просто камера не прыгает от сценки к сценке, как, к примеру, в Resident Evil, а совершенно спокойно, подчиняясь как собственному интеллекту, так и вашему контролю, передвигается из одного места в другое. Несмотря на то, что мир **Ultima IX** значительно больше того, что представал перед нами даже в двух



частях в Ultima VII, ему далеко по размерам до той гигантской планеты, которую Origin изваяла для Ultima Online. Несмотря на миниатюрность, количество мест для посещения в Ascension просто огромно, а сама территория не только густо населена, но и изобилует гигантским количеством обьектов. Наверное, кое в чем Origin даже перестаралась, так как на некоторых картинках из игры кажется, что обьектов слишком много, и это не способствует реалистичности. Так или иначе, но ландшафт интерактивен как никогда. Конечно, воронок от взрывов оставаться не будет, но зато все физические законы при этом будут действовать. К примеру, разлетятся в стороны ветки, камни, взлетит в воздух вырванная земля. Если же неприятный инцидент произойдет в закрытом помещении, то обязательно по разным углам разлетятся обломки стульев и столов, а все полезные предметы, разумеется, будут испорчены или похоронены под завалами обломков и мусора. Реальность физики мира Ascension заключается не только во взрывных эффектах. Еще парочка простых примеров. Если бросить в воду пустую бочку, то она обязательно поплывет, покачиваясь на волнах, в том же случае, если бочка окажется полной (вина, скажем), то она пойдет ко дну. Пример интересен, но несколько далек от реальной жизни. Кому из вас понадобится загрязнять мировой океан бочками? Вот вам другой пример: стрелы, выпущенные вашими персонажами в противника, не только не будут постоянно попадать в цель, но и в случае промаха останутся лежать на земле (как в Myth), или даже при наличии особой траектории воткнутся в почву (не как в Myth). Надо сказать, что привыкнуть к этой действительно безумной интерактивности и реализму будет, видимо, достаточно сложно. Привыкли мы прыгать с холмов и забираться на вертикальные стены, а тут придется думать — не сорвешься ли, не вывихнешь ли ногу. Главное, чтобы реалистичность шла на благо игровому процессу, иначе ничего хорошего она не принесет. То же самое и с огромным количеством предметов и различнейших обьектов, с которыми можно в Ascension позабавиться. В отличие от большинства адвенчур, мир Британнии наводнен не только абсолютно необходимыми предметами, и в нем большей частью попадаются обьекты совершенно не нужные или мало причастные к вашей задаче. К примеру, зайдя в дом, вы сможете залезть в стенной шкаф и обнаружить там обыкновенный набор обыкновенной деревенской посуды. Но если вы возьмете (украдете, купите, попросите) скажем, ложку, то это совершенно не значит, что она вам хоть когда-нибудь понадобится. А уж о том, чтобы пользоваться ложкой во время еды, Аватар не догадывается, и Origin решила все-таки не доводить интерактивность до абсурда — слава богу. А то представляете себе, что за жизнь была бы у героя, если бы ему постоянно приходилось в мельчайших подробностях совершать те действия, которые привычны для обычных людей. После вкусного обеда искать домик с надписью «WC» (то есть Wing Commander), по утрам и вечерам чистить зубы а днем жевать «орбит»? Спасибо, родная Origin! Симулятор «Дирола с ксилитом» догадается сделать и другая компания, нам же дорога Ultima, какова она есть.



Ландшафты часто бывают очень пересеченными, то вверх, то вниз — это в наши-то годы!

Графическая концепция Ascension очень походит на первый взгляд на Tomb Raider, но это совершенно точно не так. Во-первых, игровой мир **Ultima IX** построен не на уров-нях, а на полноценных мирах и картах, так что никакого линейного прохождения, а значит и, по большей части, бега вперед, в нашей игре не наблюдается. Акробатика также сведена к минимуму, так что совершенно другие и принципы устройства камеры и детализации игрового мира. В **Ultima IX** камера свободна занимать любое положение относительно героя, так как она совершенно независима от его ориентации в пространстве (к примеру, она не привязана к Лариной «пятой точке»). В то же время она и не крутится как сумасшедшая вокруг персонажа, не давая ему понять, куда же, собственно, идти. Как правило, она просто занимает положение, наиболее удобное для того, чтобы осмотреть окрестности. И если герой забрался на вершину горы, то камера обязательно даст панорамный обзор, в том же случае, если вам надо что-то рассмотреть поближе, к примеру, содержимое ящиков стола, то камера уж точно не постарается помешать вам в этом благородном занятии.

Еще одним совершенно уникальным свойством **Ultima IX** является то, что абсолютно любой объект в мире игры подвержен воздействию. Буквально говоря, «everything's usable», как выразился кто-то из разработчиков. Лежит на земле камень — можете взять его и бросить. Необязательно во врага, может быть, вы просто хотите сбить с дерева яблоко. Кстати говоря, особенных проблем с едой ваши напарники, да и сам Аватар больше испытывать не будут, так как всем уже слегка надоело, что каждые двадцать минут члены вашей команды говорили, что умирают от голода. Моменты с пищей значительно изменятся и станут менее надоедливыми. У вашего героя значительно увеличится свобода действий, да и средств, с помощью которых он сможет решать свои задачи, в распоряжении Аватара теперь намного больше, чем прежде. Во-первых, он может летать и плавать, правда, в обоих случаях с ограничениями. Плавать в очень глубоких водоемах и уж тем более переплывать их герою не разрешат, потому как это выглядело бы совершенно неестественно, если бы герой переплывал океаны. Так что свои способности в водных видах спорта вам придется демонстрировать лишь в озерах да прудах. Невозможность же плаваний в открытом море официально обьясняется тем, что вода в них холодная и замерзнуть можно. Что касается полетов, то тут Origin проявила верх остроумия, заявив, что «летать можно, но только не выше облаков». По понятным причинам, разумеется. Небо не трехмерное, а облака не из полигонов состоят. Для особо обиженных на такое зверское ограничение создатели Ascension позволяют нам сделать то, что, наверное, хотелось сделать каждому из борцов с драконами с прошлых сериях Ultima. Именно так, теперь можно на них полетать. Конечно, драконы — это далеко не самые послушные существа, но по ходу сюжета с одним из них вы сможете не только познакомиться, но и завести более-менее дружеские отношения. Все это сложно укладывается в голове ультимомана, и так как Origin совершенно не настроена раскрывать подробности сюжетной линии, пока что стоит ос-



Высоченные деревья, высокие дома — соблюдение пропорций практически идеальное





Сергей **ОВЧИННИКОВ**

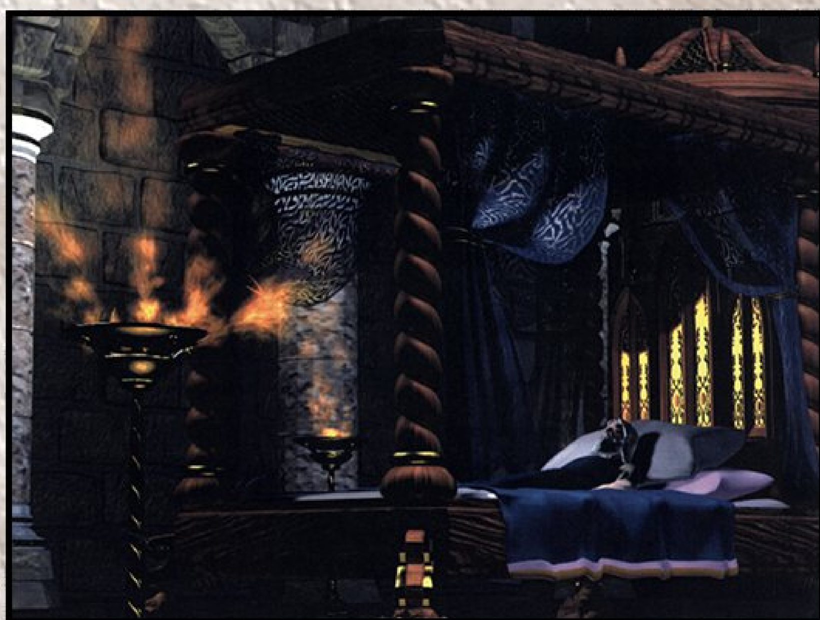


В доках полно NPC, а корабли уже готовятся к отплытию



Новая подружка нашего героя довольно симпатичная. Заметьте, каково качество проработки мельчайших деталей ее «фейса»

Архитектурные достоинства построек часто можно оценить лишь по виду изнутри. А наблюдать за непогодой, сидя в теплом доме — особое удовольствие



Лорд Бритиш действительно постарел. Кто знает, что с ним случится к завершению Ascension?



Сергей ОВЧИННИКОВ

тавить этот вопрос.

Известно, что половина «интересности» RPG строится на неигровых персонажах, то есть NPC. Каких только их ни придумывают, и интеллектом снабжают почище, чем у монстров, и пишут для них целые роли с огромным количеством реплик, а все равно на живых людей они пока мало похожи. Ascension не решит этой проблемы, но явно собирается сделать еще один шаг по пути наибольшего очеловечивания NPC. В **Ultima IX** они будут встречаться двух видов — Relevants и Generics. Нет, это не расы и не группировки, а всего лишь классификация по формам поведения. Первые представляют собой достаточно хорошо отточенных персонажей, имеющих значительное влияние на сюжет. Их Origin снабжает множеством реплик, всевозможных ответов на ваши идиотские или не очень вопросы, одним словом, походят к созданию таких героев очень серьезно, даже записывая их диалоги с вашими героями в звуке. Второй же класс NPC — это различные торговцы, люди, вышагивающие по улицам, обычные горожане или деревенские жители. Если первые полностью контролируются своей линией поведения, то у вторых свободы больше, ведь их действиями управляет искусственный интеллект, который зачастую позволяет им много больше, чем обыкновенным NPC, ограниченным в действиях из-за того, что их неправильное поведение может пагубно сказаться на сюжете. Общаться интереснее с первыми, а вот что называется «взаимодействовать» — все же со вторыми,



поскольку они более непредсказуемы. Relevant'ов в игре около сотни, а вот Generics'ов значительно больше, ведь они составляют основную часть населения Британии. В общей сложности вы сможете рассчитывать на общение с парой-тройкой сотен NPC. Всего же для «сюжетных NPC» записано около 4000 реплик текста, причем очень неплохими профессиональными актерами (к примеру, роль Guardian исполняет в игре Майкл Дорн (Michael Dorn), известный по ролям в сериале Star Trek). Звуки же и будут занимать большую часть доступного вам пространства на жестких дисках. Сама же игра, видимо, поместится лишь на двух компакт-дисках. Разумеется, в случае надобности звуки и речь можно отключать, оставляя на экране лишь текст, в стиле старых добрых и даже некоторых новых (возьмите, к примеру, Final Fantasy VII или Might & Magic VI) игрушек. Как говорится, это дело вкуса.

Во время диалогов с NPC у вас будут периодически появляться варианты ваших ответов на вопросы персонажей. Особенной «многопутейностью» Ascension в этом плане выделяться не будет. Два возможных, как обычно, совершенно полярных варианта ответа — вот примерно то, что вам будет доступно из беседы в беседу. Соответственно, задача максимум — добыть сведения или поклянчить предмет. В противном случае неизбежна очередная драка. Как и в прошлых сериях игры, вам придется всегда и везде следить за своим моральным обликом: не воровать, не вмешиваться в чужие дела, не богохульствовать и не сквернословить. Любой неправильный шаг, любой поступок «не по справедливости» тут же бросит здоровенную тень на всю вашу некогда хорошую репутацию, после чего можно смело начинать игру заново. Origin уж распорядилась так, что выиграть будучи плохим не представляется возможным. Или, по крайней мере, это практически неосуществимо.

Весь игровой мир Ascension разделен на карты, фактически на разделы игры, которые способны уместиться в памяти компьютера. В зависимости от того, насколько много этой памяти у вас в компьютере, соответственно, и карты будут загружаться поодиночке, парами или же десятками. Разделение это может быть похоже на стандартные аркадные уровни или карты в играх жанра 3D Action, но на самом деле оно связано лишь с аппаратными ограничениями, и будь в компьютере, скажем, Гигабайт оперативной памяти, этого деления бы и вовсе не существовало. Весь же мир **Ultima IX** состоит более чем из двухсот «уровней». Что же касается системных требований, то они окажутся стандартно для Origin высоки. На сей раз вам придется запастись как минимум компьютером на базе Pentium II — 233 с 32 Мегабайтами оперативной памяти и трехмерным акселератором, в противном случае игра будет неизменно выдавать по два-три кадра в секунду. А идти все это великолепие предпочтет на мощном Pentium II с огромным количеством памяти и акселератором на базе Voodoo2. Сейчас это может звучать шокирующе, но думаю, что к концу года, когда Ascension собирается появиться на рынке, большая часть компьютеров уже будет готова к принятию очередного шедевра. Кстати, от разрешения 640*480 разработчики отказываться не собираются, разумно полагая, что уж лучше увеличить детализацию, чем мучиться с вечно тормозящими 800x600 или 1024x768.

Удивительно в Ascension смотрится вода. Несмотря на то, что большая часть действия происходит на суше, водяным элементам Origin придала такое внимание, которое редко уделяют и чисто морским проектам. Похоже, что никого не удивит и реальная физика морских волн, и реакция кораблей на шторм, и различнейшие текстуры, которыми снабжена водная поверхность. Все это мы уже видели много раз, правда, только на скриншотах. Посему отложим восхваления программистов из Origin где-нибудь на конец весны, когда создатели обещают показать игру на выставке E3 в Лос-Анджелесе и опубликовать демо-версию. По поводу морских путешествий можно отметить еще только один момент — вы сможете не только плавать на торговых судах или транспортах с континента на континент, но и самостоятельно управлять кораблем и даже купить себе суденышко, предпочтя карьеру героя-спасителя Британнии обычной рыболовно-торговой морской жизни. Конечно, до этого дело не дойдет, но собственный корабль сможет вам очень неплохо помочь. Например, никто уже не сможет устанавливать для вас расписание отплытий. Да и контрабанды можно везти сколько захочешь. И так далее.

Магическая система в Ascension, согласно неустановленному правилу Origin ничего не брать от Pagan, может считаться скопированной с Ultima VII, хотя и с некоторыми поправками и добавлениями. Так, заклинаний теперь будет больше полусотни, а скорее всего, где-то в районе семидесяти, а добываться они будут из стандартного spell book'а. Новаторство касается прежде всего системы ингредиентов магии, которые теперь не нужно постоянно отыскивать в разных местах и складывать в неудобный inventory. Теперь для каждого компонента имеется своя «полочка», откуда его при надобности можно беспрепятственно достать. Еще одним интереснейшим элементом магической системы станет некая «ритуальная магия», которая сможет призвать вам на помощь силы религиозных обрядов, всяческих оккультных мистерий и прочих замечательных штучек. Что касается совершенно необычной магической системы из Pagan, то, похоже, даже намеков на нее мы больше не увидим во всей серии Ultima, настолько сильно разочаровала восьмая серия создателей игры. Бои будут проходить целиком и полностью в реальном времени, но несколько по другим принципам, чем, скажем, в Tomb Raider. Пусть сражения и достаточно скоротечны, и ситуация может быстро изменяться, но аркадных бесконечных щелканий мышью и беспорядочных ударов руками и ногами вы сможете избежать. Бои выполнены более серьезно, оставляют достаточно времени для продумывания даже какой-то стратегии и использования магии или предметов. Наконец-то во время сражения вы сможете беспрепятственно залезать в свой inventory и шарить в нем сколько угодно, на это время драка остановится. Поступившись реалистичностью, Origin здесь сохранила что-то поважнее — а именно разнообразие боев, возможность для персонажей выпутываться из различных ситуаций большим количеством способов. В прошлых сериях вы запросто могли быть съедены еще до того, как успевали взять меч, отчего в бою важнейшим было обыкновенное предугадывание с уже готовым оружием в руках того, когда и кто нападет. Система скиллов значительно беднее, чем в Ultima Online, но это понятно, ведь в игре не потребуется, скажем, быть дровосеком или каменщиком. Так что этот недостаток таковым совершенно не считается.

Примечательным обещает быть и звуковое оформление. Одновременное звучание до 32 голосов сделает даже самые крупные сражения яркими, а модуляция эффектов в трехмерном пространстве с возможным выведением в стандарте Dolby Pro Logic или Dolby Digital должна создать совершенно уникальную атмосферу игры. Музыкальное сопровождение написано композитором, который создал прекрасные саундтреки к игре Crusader, и в **Ultima IX** ему удалось выполнить еще более интересную работу (послушать кусочки из мелодий Ascension можно в ролике к игре, поставляемом вместе с Ultima Collection, о которой вы также сможете прочитать в этом номере журнала).

Ascension станет очередным громким событием на рынке RPG. Несмотря ни на какие невзгоды и препятствия, сериал с благословения Лорда Бритиша продолжает жить и процветать. А то, как на данный момент выглядит очередная Ultima, просто потрясает. Главное только добить прорыва не только в графике, но и настоящего достижения в самой RPG. Чтобы она была RPG'шнее всех остальных — и тогда успех обеспечен.

СИ

F-15

Скоро наступит

Максимальная физическая реальность полета сделана в F-15 во всем.

Платформа: PC
Жанр: **авиасимулятор**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Jane's**
Локализация: SoftClub
Дата выхода:
второй квартал 1998
Интернет: **www.janes.com**

конец рассуждениям о том, какой из самолетных симуляторов лучше, реалистичнее, правильнее и интереснее, как полгода назад наступил конец аналогичным рассуждениям насчет симуляторов вертолетных. Jane's вот-вот поставит наконец все на свои места, покажет, кто действительно умеет делать симуляторы, а кто — лишь симулятороподобные игрушки, имитирующие несуществующие самолеты (типа все равно никто не летал, так что никто и на фальши не поймает). К выходу готовится симулятор реального, существующего и наиболее используемого в американской армии самолета — **F-15**.

Чтобы понять, что новое творение Jane's, наряду с предыдущими, намерено в корне изменить наше представление о симуляторах, достаточно просто взлететь в нем. После одного единственного подобного ощущения вы перестанете серьезно воспринимать топорные взлеты во всяких модных игрушках, где надо разогнаться, ручку на себя, и «оно полетело» носом вверх. В **F-15** сперва от бетона отрывается переднее колесо, однако подъемной тяги не хватает для взлета — потому самолет еще некоторое время едет на задних колесах по полосе. Если задрать нос немного раньше времени, то после небольшой такой поездки он начнет опускаться обратно, и тогда для взлета нужно будет снова его опустить на землю, проехать малость и начать процесс сначала. Если вам доводилось летать на обычном пассажирском самолете или вы видели взлеты истребителей не с авианосцев и не «Хэрриеров», то понимаете логичность подобного процесса взлета. А теперь вспомните, как вы обычно взлетаете в F-22, JSF и им подобных современных игрушках — безусловно, интересных, красивых и динамичных, но мало похожих на действительность (которой в случае с F-22 и JSF и не существует, вообще говоря). Максимальная физическая реальность полета сделана в **F-15** во всем. Выйти из штопора здесь очень непросто, как непросто и выровнять самолет, летящий носом вниз. Игра весьма наглядно демонстрирует, что современный боевой самолет — это вам не велосипед какой, и летать на нем очень и очень сложно.

Графически F-15 звезд с неба не хватает





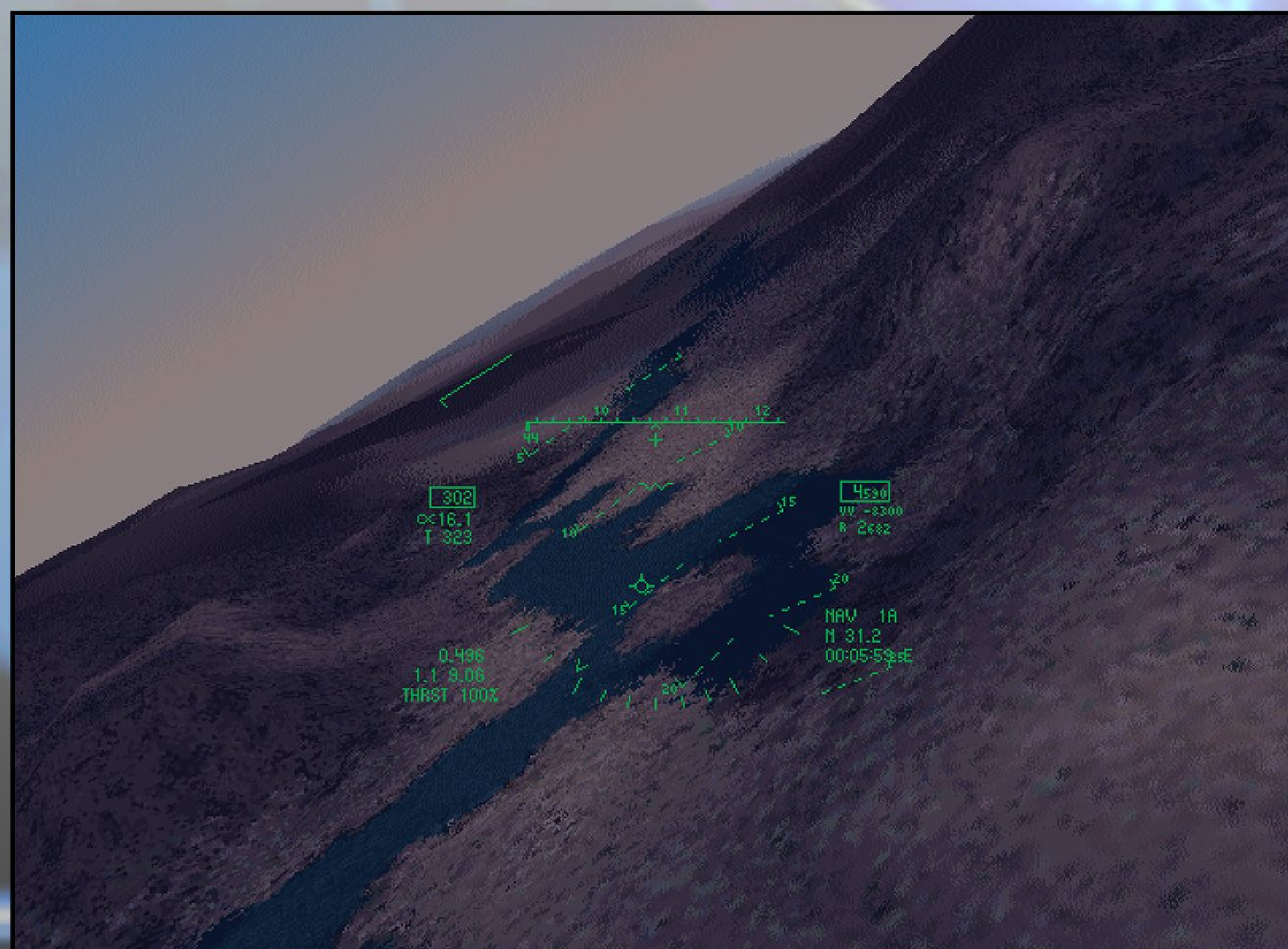
Учитывая это, становится понятно, почему разработчики не стали изобретать всякие красивые, но чрезвычайно неудобные прибамбасы типа «виртуальной кабины». Никаких свободных верчений головой в **F-15** не предусмотрено, здесь осматриваться можно лишь из фиксированных точек, как в старых добрых симуляторах, а приборная панель сделана подробно и неподвижно, чтобы ею можно было по-человечески пользоваться: в игре представлена практически точная копия средств управления самолетом. Собственно, во



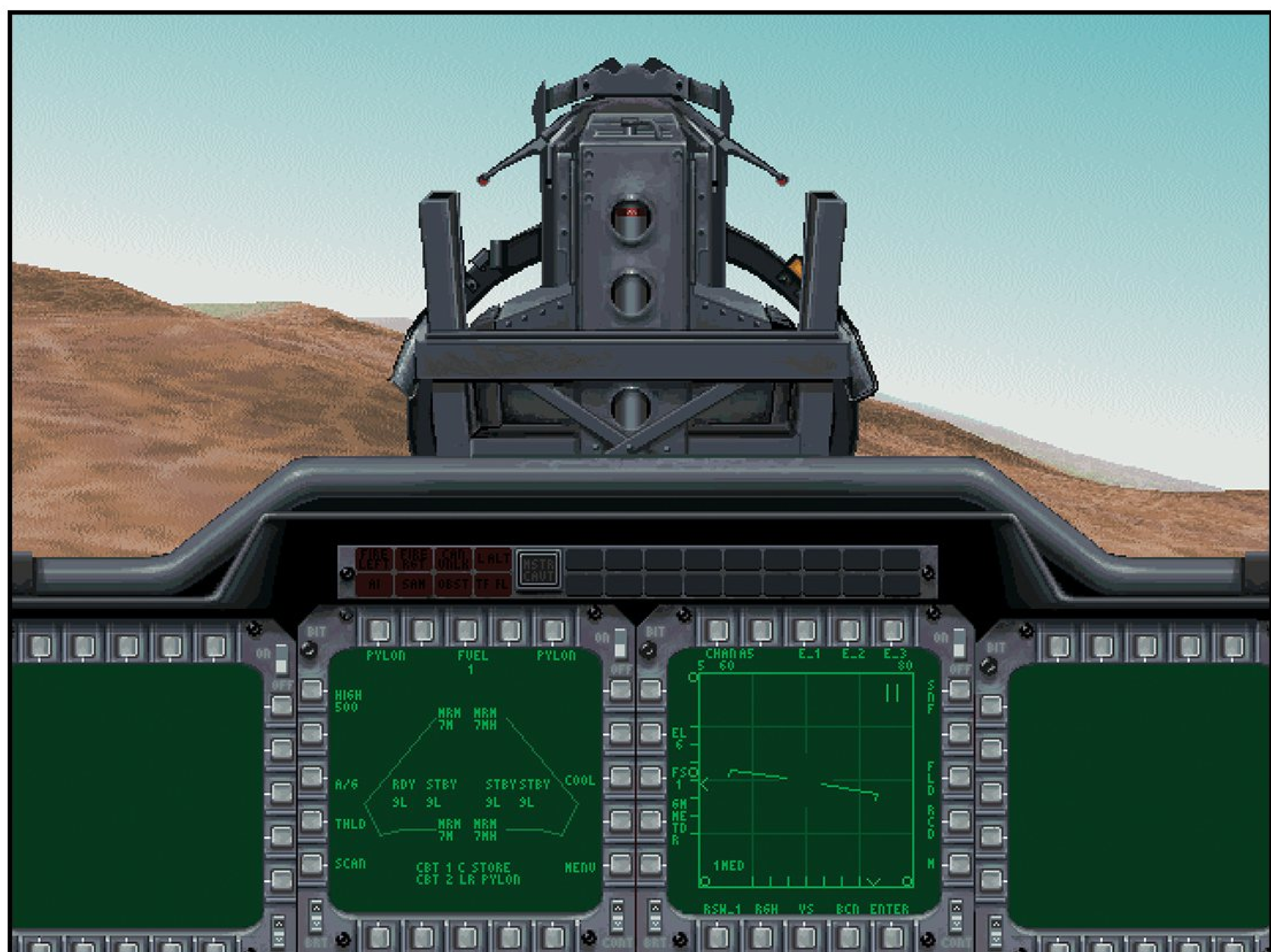
время полета вам, скорее всего, придется пользоваться тремя основными «видами» — максимальная небесная панорама с наложенным на нее HMDом, эдакий «классический» вид, где верхняя половина экрана отведена под лобовое стекло кабины, а нижняя — под приборы и, наконец, исключительно приборная доска во весь экран — осмелюсь предположить, что большая часть полета будет вами проводиться именно здесь, если, конечно, вы не увлекаетесь воздушными битвами в стиле Wing Commander'a.

Оценить все возможности приборной доски лично мне не удалось, потому что бета-версия, к сожалению, не





Дмитрий РЕЗНИКОВ



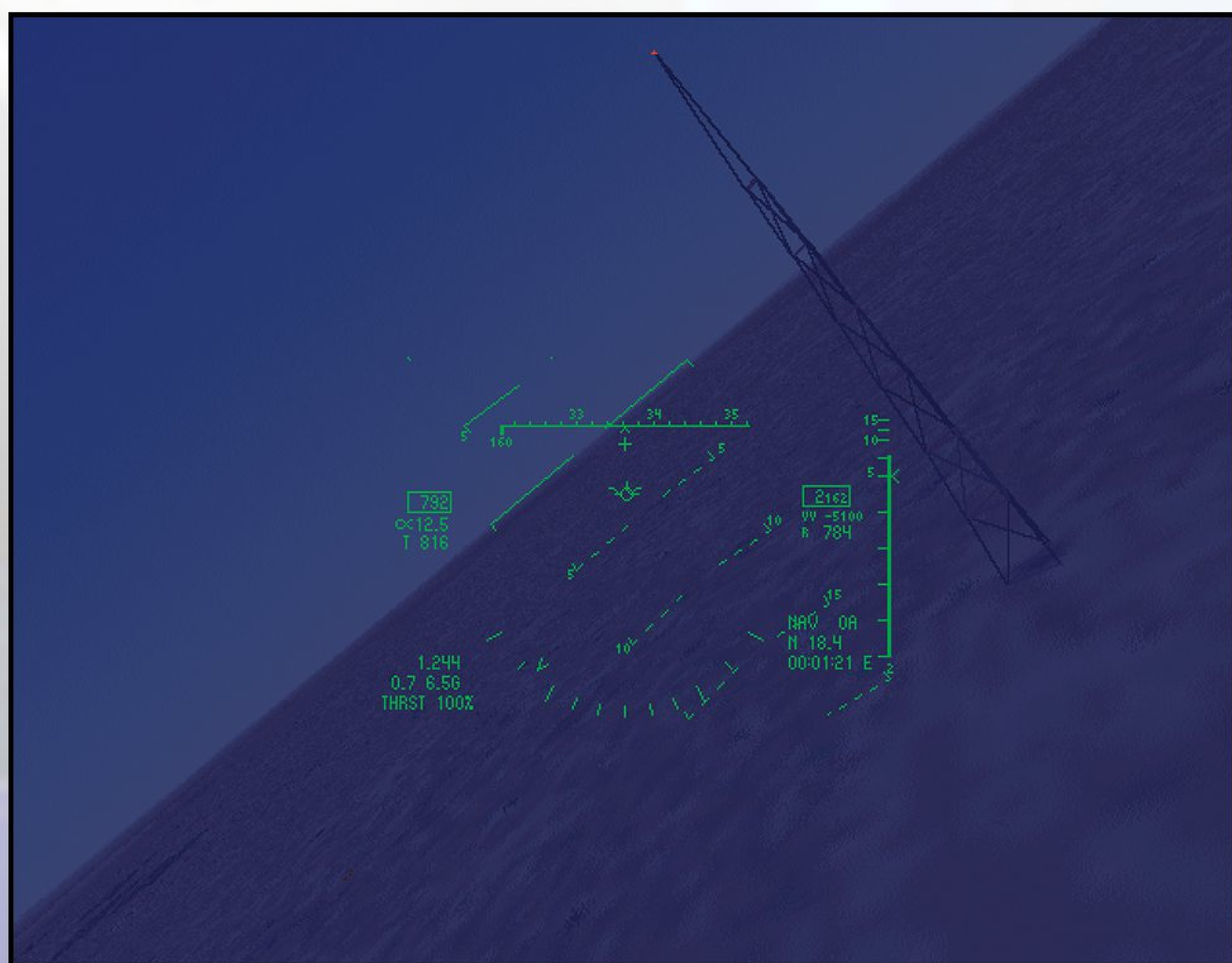


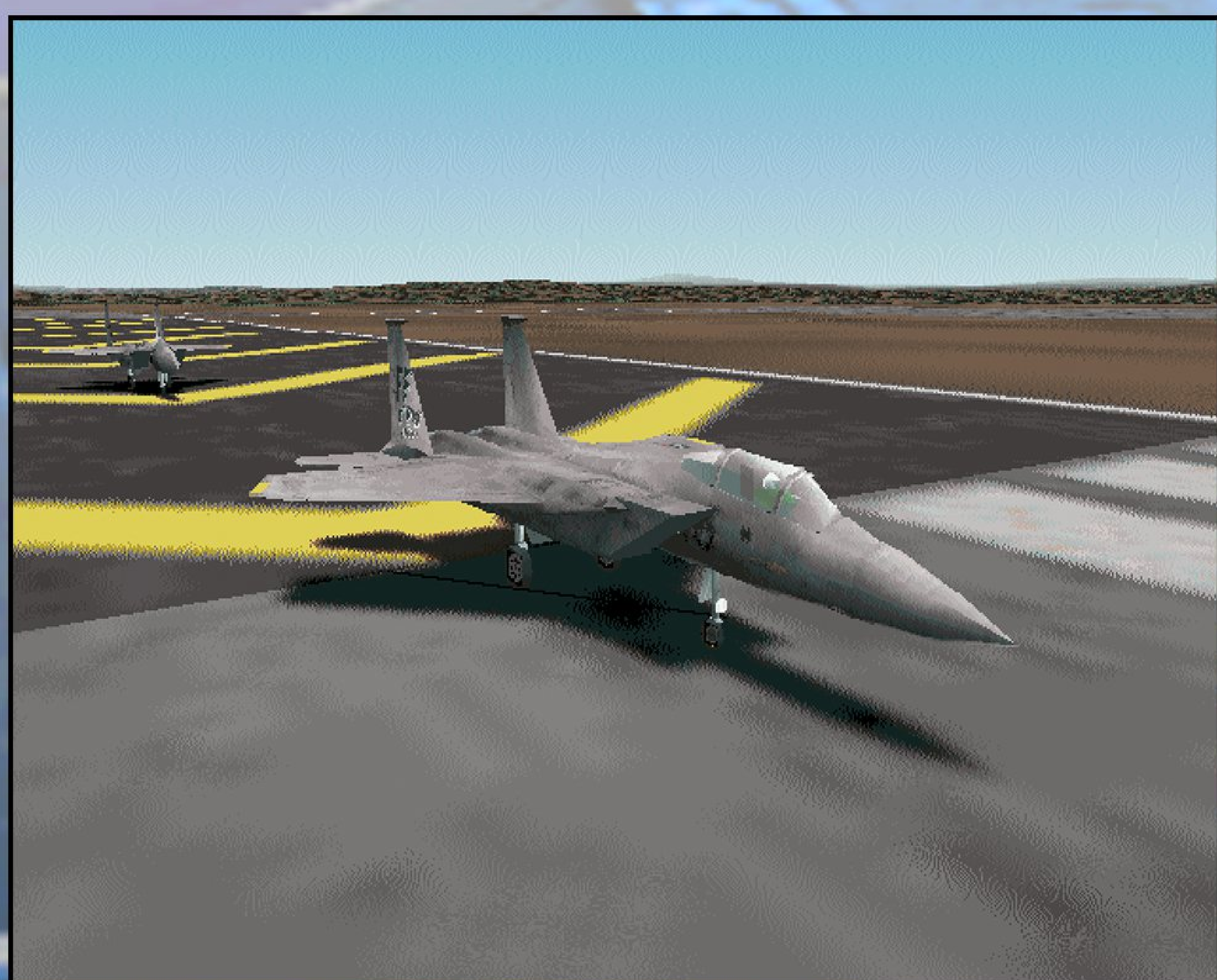
... едва ли в этой игре кому-нибудь будет до любования видами.

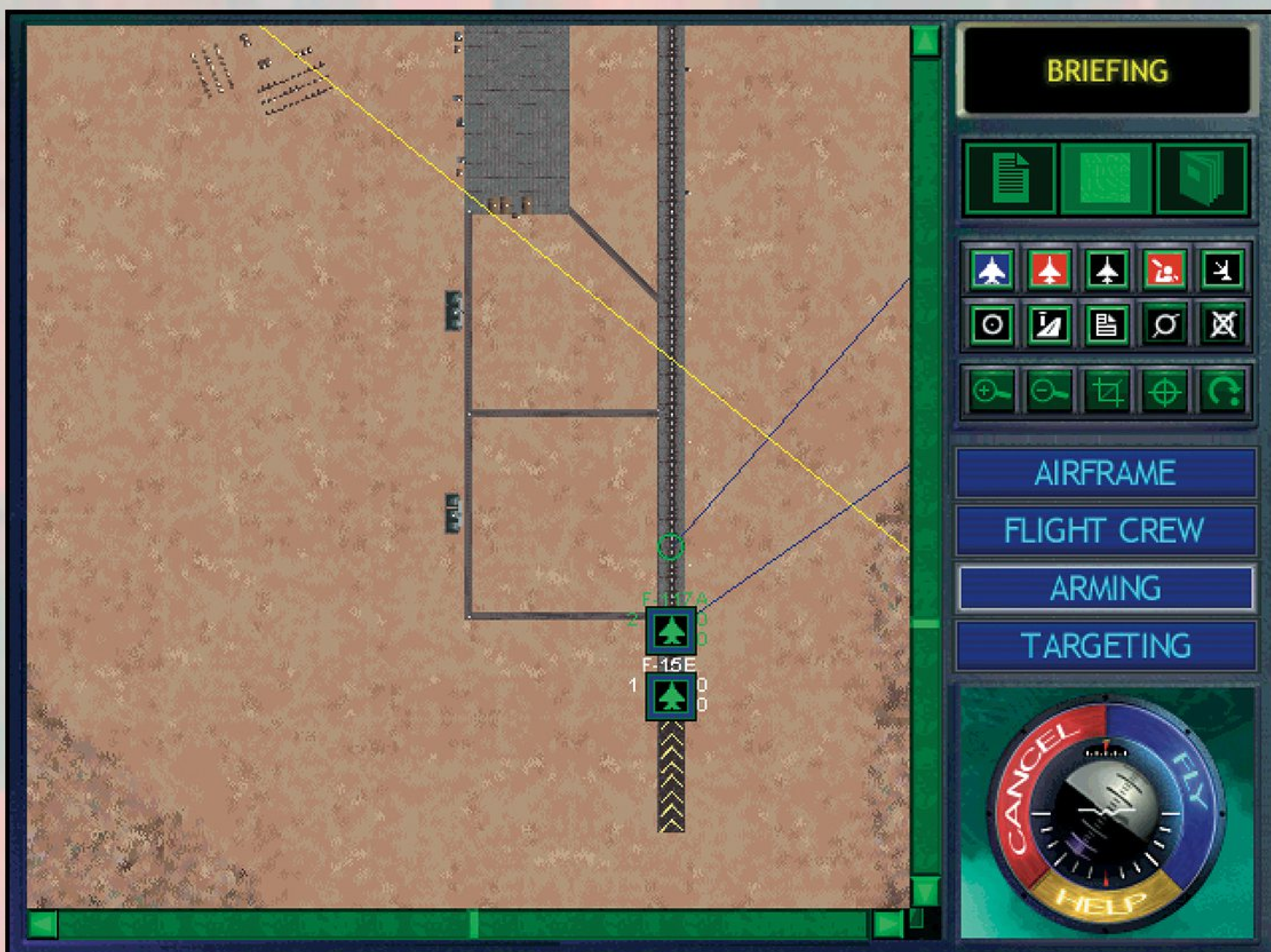
комплектуется документацией. Судя по всему, **F-15** будет снабжен традиционной 300-страничной инструкцией, с помощью которой можно будет пытаться разобраться, какая кнопка какую штуку включает и как ею пользоваться. Скажу, например, что в **F-15** автопилот, в отличие от всех прочих симуляторов — это не просто эдакий тумблер, который можно повернуть и лететь спокойно до цели. Здесь автопилот имеет несколько режимов настройки, позволяющих в полете выбирать и высоту, и условия выключения, и разные прочие вещи, которые, повторяю, станут понятны только по прочтении документации.

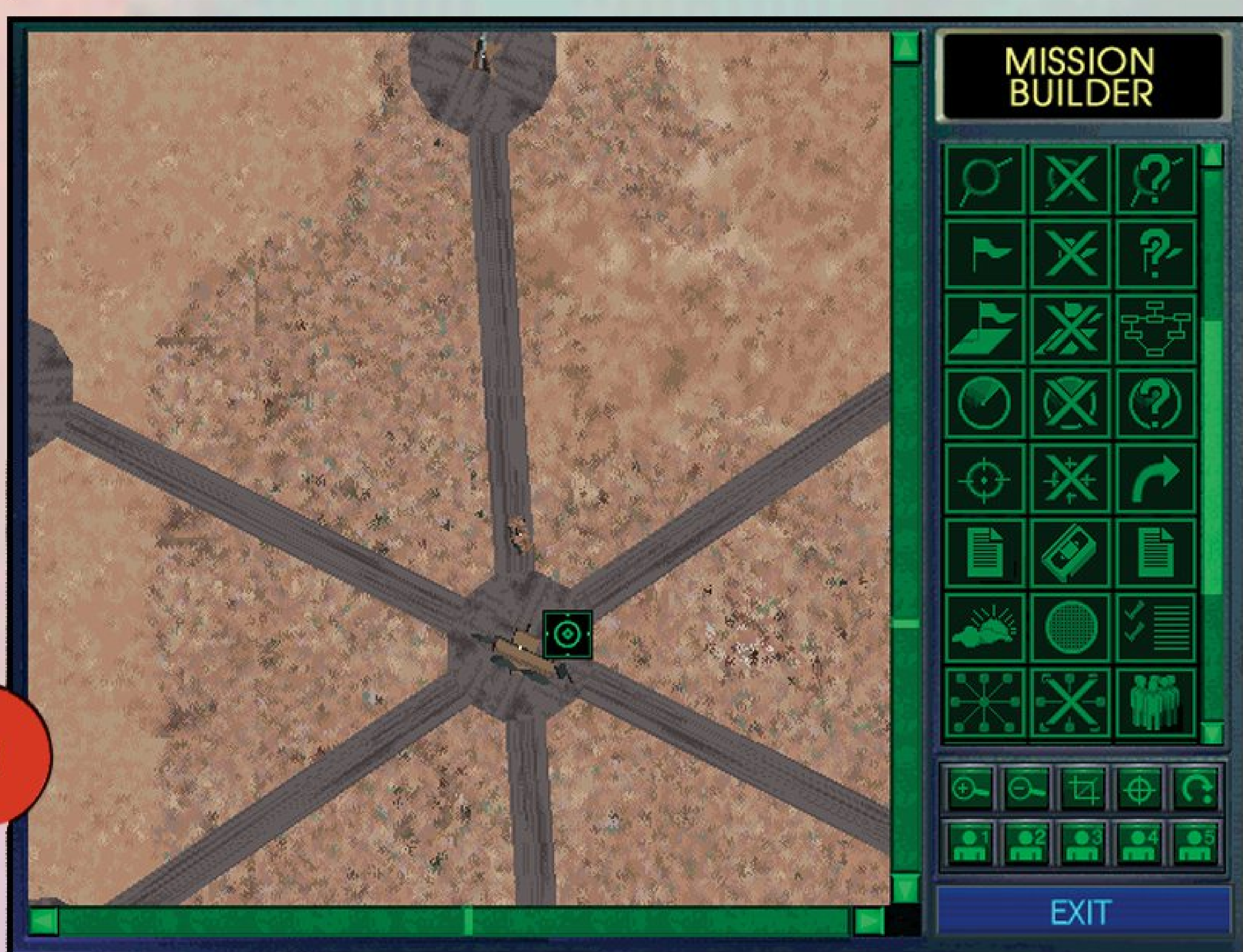
Собственно, графически **F-15** звезд с неба не хватает. Опять же, едва ли в этой игре кому-нибудь будет до любования видами. В единственный достаточно спокойный момент полета, вернее, еще до него, на взлетной полосе, вы пронаблюдаете довольно качественно сделанный пейзаж с уносящимися вдаль цифрами и фонарями, однако затем вокруг будет сплошная безжизненная пустыня, изредка дополняемая невысокими холмами и речками между ними. Две игровые кампании разворачиваются в Иране и Ираке, так что лесов, джунглей и океанов не предвидится.

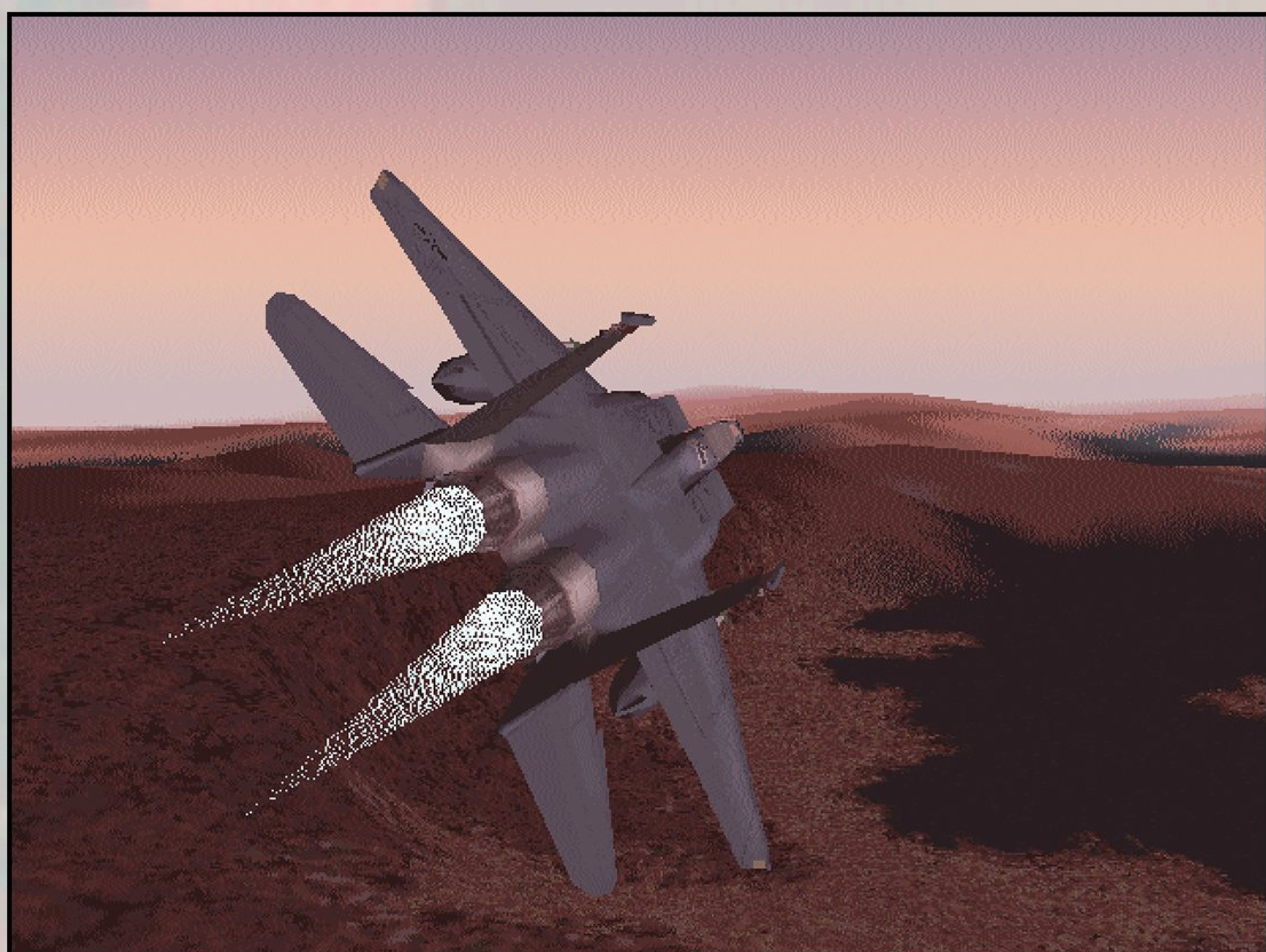
Иракская кампания — это, собственно, Буря в пустыне, досконально смоделированная в игре. Большую часть этой кампании вы будете патрулировать границу со стороны Саудовской Аравии, заставлять иракских диспетчеров «привыкать» к постоянному курсированию у границы американских военных самолетов. Как вы, возможно, помните, такое курсирование не всегда было безопасно для американцев, да и сами они иногда совершали визиты в Ирак на предмет кого-нибудь сбить, что-нибудь разведать или бомбануть. В большинстве таких событий вам доведется принять участие — причем в первой миссии вам едва ли придется стрелять, надо будет лишь «ознакомиться» с обстановкой, пролететь вдоль грани-











цы, осмотреться... Между миссиями вы будете встречать разные интересные документальные тексты из истории конфликта, включая резолюции ООН, выступления американского президента и резолюции командования.

Вторая кампания разворачивается примерно там же, но уже в 2002 году. Основная мировая «напряженность» в это время находится в другом месте, а именно — в Корее, где снова началась война, и потому американские войска заняты освободительными миссиями там. В то же время в Иране происходит переворот, и новая власть начинает почему-то напрягаться по поводу наличия на территории страны огромного количества американского оружия. Вы — среди него, этого оружия, и вы ждете начала военных действий против вас в любой момент.

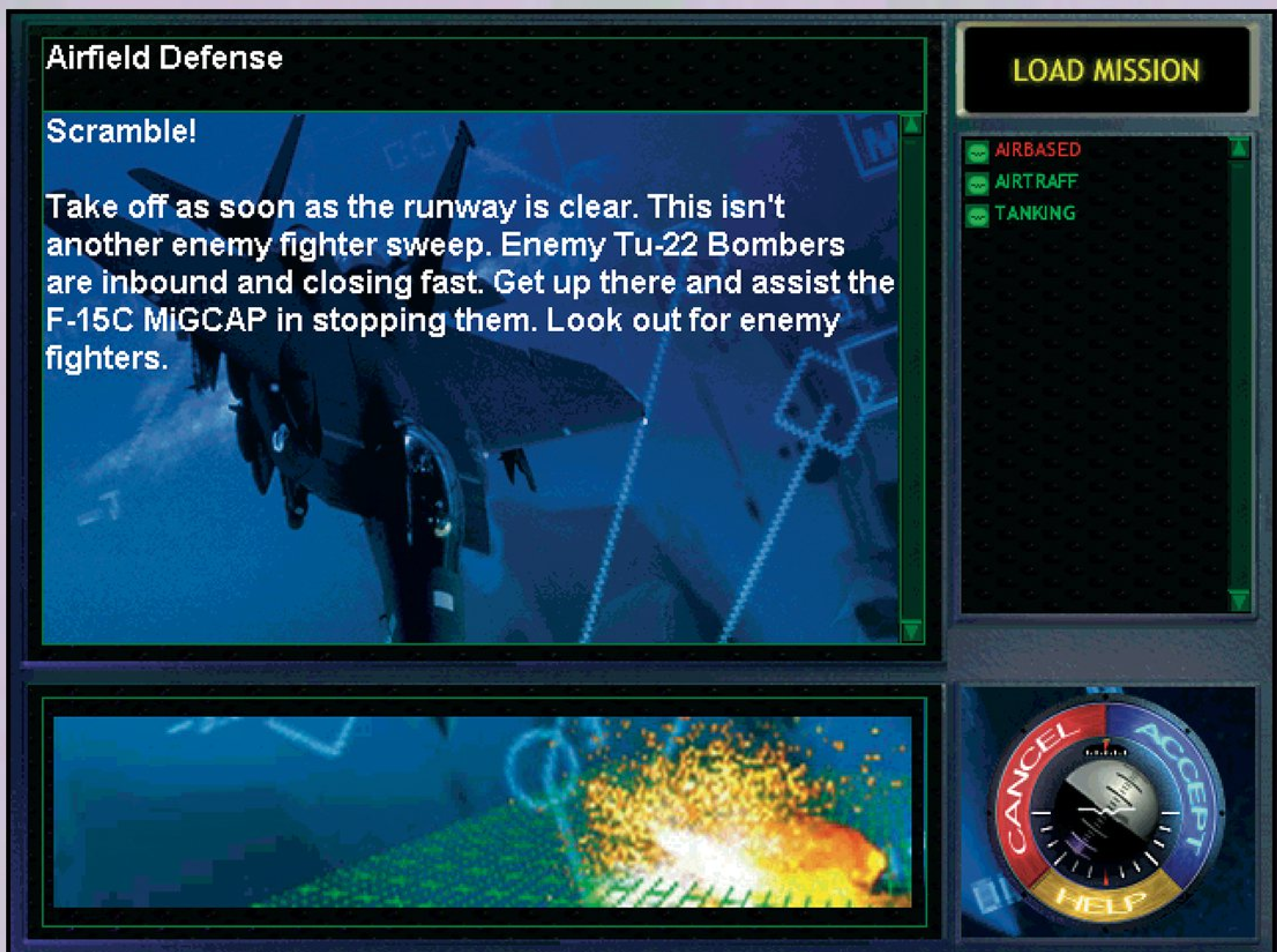
Реализм **F-15** не ограничивается физикой полета и подробностью приборной панели. Здесь вы играете роль командира эскадрильи истребителей, состоящей из десятка самолетов и пилотов, причем вы не только будете командовать народом и решать, сколько самолетов послать на миссию и кого посадить в них за штурвалы, но и заниматься хозяйственной частью — следить, чтобы хватало боезапасов и топлива, например. В начале кампании вы выбираете свою эскадрилью из кучи имеющихся (представляющих собой реальные эскадрильи американских ВВС), при этом имея возможность ознакомиться с историей каждой из них и полюбоваться на герб. Перед каждой миссией вы выбираете, какие именно самолеты из имеющихся полетят и какие пилоты в каких из них будут сидеть (обычно каждый пилот летает на своем самолете, но вы имеете возможность это дело сменить — или по желанию, или по нужде, когда самолет сбит, а пилот спасся, например). Естественно, вы же выбираете и вооружение для каждого из самолетов. И скажу я вам, процесс этот не из простых.

Начнем с того, что **F-15** — это вам не F-22. Это не самолет-невидимка. Потому вооружен он по полной программе — ракеты вешаются на крылья в огромном количестве. Существует несколько стандартных для американских ВВС наборов вооружений, которые имеют свои хитрые военные названия, и которые оптимизированы под разные типы миссий — дальние полеты снабжаются большим запасом горючего, миссии по уничтожению наземных целей дают вам грамотный набор оружия, которое позволит разбомбить все что надо и в то же время сбить пару подвернувшихся под руку самолетов. Однако для фанатов есть возможность самостоятельно подбирать вооружение. Дело это весьма тонкое и хитрое, потому что оружия очень много и возможностей тоже немало: опять же, здесь не просто «Гарпун» да «Сайдвиндер», а десятки разных типов ракет и бомб, каждая из которых предназначена для выполнения какой-то узкой или не очень задачи. Например, бомба GBU-28 предназначена исключительно для уничтожения глубоких бункеров, а ракета BLU-107 — для создания воронок на взлетных полосах и приведения аэродромов в негодность. На всякий случай, в игре существует небольшая военная энциклопедия, притом довольно удобно сконструированная — например, вы можете выбирать оружие в соответствии с типом цели. Учтите, кстати, что на **F-15** просто принято вешать дополнительные баки с горючим, так что не забудьте парочку (впрочем, дозаправка в воздухе — тоже неотъемлемая часть **F-15**). И еще очень важно грамотно вешать оружие на крылья — чтобы все было симметрично и не перевешивало самолет в одну из сторон.

В общем, **F-15** — игра из тех, по поводу хитовой сущности которых сомневаться как-то не приходится (так что вопросительный знак в названии рубрики в данном случае едва ли уместен). Другое дело, что при всем при том симулятор этот, как и другие творения Jane's, останется эдакой «игрой не для всех» — воспитанные на «Команчах» и «F-22 Рапторах» люди едва ли смогут понять и тем более по достоинству оценить, например, настраиваемый автопилот. И тем не менее для тех, кто ценит слово «симулятор», **F-15**, безусловно, будет одной из главных радостей этого года. Не пропустите.

СИ

F-15 — игра из тех, по поводу хитовой сущности которых сомневаться как-то не приходится... Для тех, кто ценит слово «симулятор», F-15, безусловно, будет одной из главных радостей этого года. Не пропустите.



Дмитрий РЕЗНИКОВ



1000 НАИМЕНОВАНИЙ!

CD-ROM и VIDEO CD











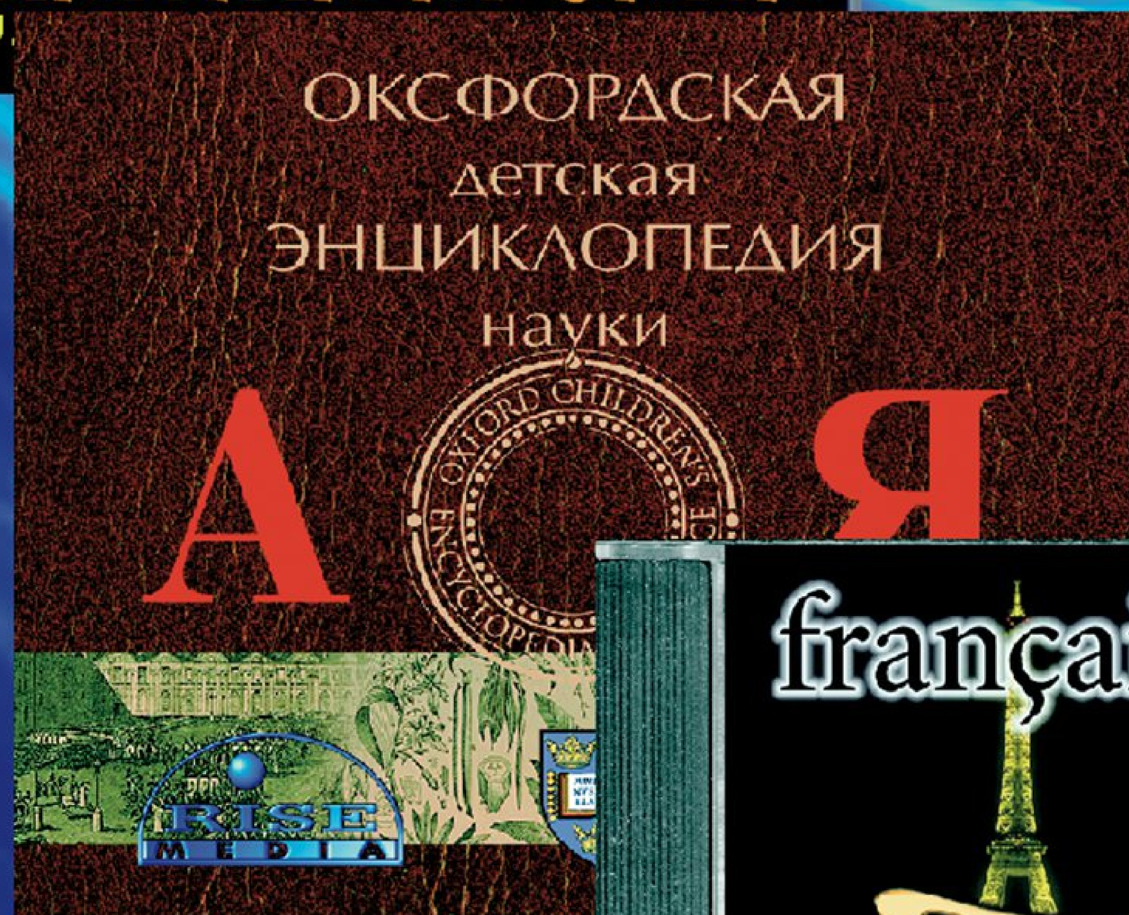




ГОСПОДА ПИРАТЫ!

ДЛЯ ВАС СПЕЦИАЛЬНЫЕ БАНОЧНЫЕ ЦЕНЫ НА НАШИ ДИСКИ









Удобное местоположение оптового склада и офиса, выгодные условия для дилеров, бесплатная доставка!

ТИРАЖИРОВАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКОВ ПО ЦЕНАМ ЗАВОДОВ-ИЗГОТОВИТЕЛЕЙ!

разработка оригинального дизайна и печать полиграфии.

E-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru WWW.HOMECOMPUTER.RU Тел. (095) 946-0802, (095) 945-6886; факс (095) 945-6976

Розничная продажа: м-н «Радиотехника» ул. Новокузнецкая, д.17/19, стр. 1.

Оптовая продажа: 1-ый Хорошевский пр. 16-1, цокольный этаж 3-его подъезда

MIGHT & MAGIC VI: MANDATE OF HEAVEN

Во время налета демонов... четверо детей случайно избегают судьбы всех остальных жителей поселения...

Платформа: **PC**
Жанр: **RPG**
Издатель: 3DO Studio/UbiSoft
Разработчик:
New World Computing
Выход: март-апрель 1998 года
Интернет: **www.3do.com**



Что чувствуют создатели сериала **Might & Magic**, когда журналисты произносят дежурную фразу о том, что сериал этот «является третьим древнейшим из всех существующих на сегодняшний день компьютерных RPG»? Досаду, оттого, что это действительно так, что не удалось гениальному Джону Ван Канехему (Jon Van Caneghem) придумать идею своего сериала (который первое время считался просто бездарным клоном Wizardy)? Не думаю. Скорее всего, они могут обидеться не за то, что их творение ставят на третье место по возрасту после Wizardy и Ultima, а за то, что никто даже и не пытается сравнить сериалы по качественным критериям. Тут уже начинаются проблемы на нашем фронте. Действительно, как можно сравнить три действительно легендарных, по-своему интересных «линейки», в каждой из которых были и триумфы и провалы? Сказать однозначно, какая из них лучше — на такое никто не решится. Так как поклонников у серий примерно поровну, то это означает, что встать на сторону Origin или Sir-Tech, New World означает автоматически обрушить на себя гнев двух третей оставшихся поклонников RPG. И речь не только о несчастной американской прессе, но и о нас с вами. Так-то вот. Потому-то мы и называем **Might & Magic** лишь «третьей самой старой», удачно прилепляя штамп и уже не задумываясь о нелепом сравнении. А кто лучше — Микеланджело или Да Винчи?



New World Computing надоело мириться с тем, что «цифер» в названиях ее игр пока меньше, чем у создателей Wizardy (семь штук) и Ultima (восемь, а вообще-то уже одиннадцать или даже двенадцать, смотря как считать), и поэтому возрождение классических серий, которое намереваются произвести все былые участники боя за любителей RPG, компания решила начать первой. **Might & Magic VI** появится уже в конце марта, а к рождеству, к которому свои труды намерены представить Origin и Sir-Tech, у создателей **M&M** будет готова уже седьмая серия, так что становится понятно, что New World Computing пошла на обгон. Но для нас это не главное, оказались бы игры хорошими. О **Might & Magic VI (MM6)** мы уже писали в январском номере журнала, и теперь, незадолго перед выходом игры, хотим представить вам обширный материал, «приуроченный» к скорому появлению очередного шедевра. Понятно, что как только **MM6** появится, у вас уже не будет времени, чтобы читать глупые бредни и впечатления авторов «СИ», так что будьте любезны выслушать их заблаговременно.

Шикарный господин в шикарной одежде в шикарном дворце. Видимо, он очень доволен собой





Обойдемся без примитива типа «это будет хит». Все и так ясно, приступим к содержанию. Сюжет шестой части **MM6** построен очень интересным образом. Почти как в Daggerfall вы получаете только начальное задание, даже не задание, а просто цель, и каким образом вы будете до нее добираться, никого не волнует. Да и будете ли вы вообще это делать — также не касается никого, кроме вас. В то же время, в отличие от подобных игр с «открытым» сюжетом, событийная линия в игре жестко лимитирована, и действие становится от этого значительно более ярким. Все оттого, что фактически полная свобода имеется только у вас, а все остальные персонажи и NPC привязаны к сюжету, правда, на достаточно длинной ниточке, так что и им в пределах их не очень крупного искусственного интеллекта дается право оригинальничать. Действие происходит в знакомом уже нам королевстве Enroth, где правит даже после долгих потасовок в Heroes of Might & Magic все еще добрый король Роланд. Правда, с ним внезапно случается несчастье, неизвестно какое. Но факт следующий: король пропадает, и никто из живущих в его государстве не способен его найти. Проходит некоторое время, и на страну обрушивается целая волна напастей. Землетрясения, наводнения, плохая погода, мор скота — масштаб и количество этих бед заставляют жителей усомниться в случайности стихийных бедствий. Вдобавок ко всему неизвестно откуда появляются свирепые демоны, которые уничтожают землю и воруют крестьян. Масштабы их деятельности таковы, что приводят в ужас население. В результате все больше укрепляется мнение о том, что с момента исчезновения Роланда правящая фамилия во главе с сыном Роланда, десятилетним мальчуганом, сменившим пропавшего отца на престоле, потеряла **Mandate of Heaven**, древнее право на властвование. Народ перестает доверять собственному правителю и желает новой власти, способной избавить его от несчастий. И в один прекрасный день совершается переворот, в результате которого династия Ironfist лишается своего трона, а народ, поначалу боготворящий нового правителя, вскоре понимает, что его проблемы еще не закончились.

Во время налета демонов (они всегда приходят с небес и первым делом сжигают место атаки дотла) четверо детей случайно избегают судьбы всех остальных жителей поселения. Они спасаются в лесу и находят приют в старом храме. Дети еще не знают, что избраны судьбой для того, чтобы вернуть доброе имя королевской семье Ironfist и помочь народу справиться с источником зла. Им остается только вырасти и немного набраться опыта, после чего, уже с вашей помощью, им придется выполнить свою задачу. Четыре героя должны спасти страну.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**



Основой, главным каркасом и скелетом любой RPG является магическая система, и в этой области **Might & Magic** всегда была одной из наиболее грамотно построенных игр. В шестой серии бесконечного, надеюсь, сериала магическая система подверглась некоторым изменениям. Теперь существует девять различных классов магии, с помощью сочетания комбинаций которых и можно создавать самые разные заклинания. Вот эти девять классов: Fire, Earth, Water, Air, Spirit, Mind, Body, Dark и Light. Соответственно, огненная, обширная по действию, мощная магия для атакующих персонажей; земная, не щадящая ни своих, ни чужих сила землетрясений, метеоритных дождей и прочих «камушков на голову врагам»; воздушная, магия защиты от непрошеных гостей, способная остановить их метким выстрелом молнии или разрядом статического электричества; духовная и психологическая магия, способная заставлять врагов умерять свой боевой пыл и быстро проигрывать; магия мысли, внушения для особенно упорных противников; заклинания, позволяющие установить наилучшую защиту для героев и снабдить их идеальными условиями для атак противников, значительно их ослабив. Два последних класса магии диаметрально противоположны и не бывают доступны героям одновременно, за редким исключением. Именно в этих классах содержатся самые разрушительные и мощные чары.



Попадать за решетку героям не рекомендуется. В паспорте штамп поставят — репутацию уже не исправишь

В **MM6** очень важно одновременное применение нескольких типов магических заклинаний, так как это может не только произвести суммарный урон противнику, больший, чем при одной единственной атаке, но и многократно усилить эффект. Если применить сочетание, например, огненной и земной магии, то можно получить тяжелый огненный шар, который способен нанести намного больше повреждений, чем стандартный fireball. Возможности сочетания магических категорий не ограничиваются такими примитивными примерами, существует целый ряд сложнейших комбинаций, действие которых вы сможете попробовать в игре. New World гарантирует, что действие таких комбинаций всегда будет вполне осмысленным, даже если ваш набор не совпадает с рассчитанными ранее разработчиками «комбами». Таким образом, в игре вам не встретятся фразы героев о том, что он не в состоянии выполнить ту или иную комбинацию, эффект будет всегда, но какой — совершенно



неизвестно. А уж просторов для экспериментов — просто не охватить. Ведь в MM6 имеется 99 (девяносто девять) видов магических заклинаний. Пусть и не все будут вам доступны, но даже если проводить опыты хотя бы с половиной из них, то уже получается совершенно бессчетное число возможных вариантов.

Многие классы магии доступны не всем персонажам. Например, самые мощные Dark и Light могут быть созданы только теми героями, класс которых подразумевает хорошие способности в магической отрасли. Различного рода магия широко вовлечена не только в битвы, но и в решение загадок игры, однако это не означает, что без какого-либо определенного заклинания или персонажа пройти то или иное конкретное место невозможно. В игре всегда можно найти несколько путей решения проблемы, поэтому стоит попробовать воспользоваться доступными вашим героям предметами и магией, хотя, конечно, не стоит разбрасываться молниями и fireball'ами в сторону любых камней, кирпичей или зеленой травушки, растущей под ногами. Подумают еще, что вы псих, а репутация в мире **Might & Magic** приобретается очень легко, но только плохая. Чтобы заслужить хорошую, нужно поддерживать дружеские отношения чуть ли не со всеми жителями — от крестьян и пастухов до лордов и баронов. Может, даже и к монстрам придется относиться с уважением.

В шестой части **M&M** создатели решили отказаться от приема случайной генерации характеристик персонажей, поэтому заняться доведением героев до совершенства придется лично вам. Делается это, в принципе, по стандартной схеме: сначала выбор класса героя, и затем перераспределение очков с целью повышения тех или иных атрибутов. Классов всего шесть, и каждый из них отличается от других не только по примитивному параметру «боец-маг», но и по многим другим критериям, таким, как, к примеру, возможность обучения, количество и качество применяемой магии, а также ее природа, возможности владения различными видами оружия. Archer — стрелок и воин, способный сражаться как в ближнем, так и в дальнем бою. К сожалению, этот класс героев лишен возможности использовать защиту, различного рода щиты и магические поля, увеличивающие «броненосность». Родной стихией для этих героев является класс магии воздуха (Air Magic), пользоваться которой он может почти бесплатно, да и опыт в этой области накапливается у Archer'ов быстрее. Cleric — отличный врачеватель и медик, очень средний боец, из магии наиболее эффективно может использовать классы Mind, Body и Spirit. Этот класс героев так-



же может применять, при надлежащем развитии и образовании, заклинания категорий Dark и Light, причем одновременно. Paladin также хорошо разбирается в магии Mind, Body и Spirit, но лишен возможности использовать черную и белую магию, зато в обмен на этот недостаток Paladin наделен хорошими боевыми характеристиками. Druid является самым сложным в управлении классом, так как он наделен множеством возможностей, которые он не в состоянии реализовывать на очень высоком уровне из-за нехватки опыта. Это неплохой боец с относительно неплохими магическими способностями и довольно хорошим обьемом доступной магии. Возможность использования защиты в бою делает этот класс относительно обороностойким. В общем, такие персонажи годятся на тысячу «других» дел, ни одно из которых они не могут выполнить идеально. Sorcerer — колдун с самыми разрушительными заклинаниями и мощнейшими магическими способностями, вернее, их задатками (еще придется обучать). Что до рукопашной, говорить не о чем. Для Sorcerer это верная смерть, если не успеет воспользоваться заклинанием. Последний класс, Knight, является полной противоположностью колдунов. Это образцовые элитные бойцы, которые могут научиться вла-





Монстры хоть и спрайтовые, но анимированы действительно превосходно. Не видно ни квадратов, ни пропуска фреймов



Сергей ОВЧИННИКОВ















дению всеми без исключения видами оружия и брони (разумеется, тоже при изрядном количестве тренировок). Интеллектом явно не изуродованы и потому в магии не смыслят ничего. Набор классов героев позволяет вам достаточно точно создать команду, в которой каждому из персонажей будет назначена определенная роль, со своими задачами. Как и в большинстве RPG, основная часть стратегического планирования боев происходит еще при выборе персонажей, так что стоит провести побольше времени за экранами выбора персонажей. Для максимального соответствия вашим запросам **MM6** предлагает также и некоторое количество дополнительных умений для каждого из персонажей, некоторые из которых будут одинаковы для всех, а кое-какие — отличаться. В зависимости от класса героя определяются и его возможности, даже самые максимальные. К примеру, воин, то есть Knight, не сможет научиться использованию магии не только в начале игры, но и даже в конце ее. Просто этот раздел skill'ов для него закрыт. Имеется множество перекрестных ограничений и всяческих границ использования умений, но игра все равно предоставляет настолько широкие возможности по совершенствованию доступных качеств, что на мечты об остальных даже не остается времени.

Возможности персонажей по использованию различных умений определяются с помощью двух параметров. Пусть такая система вас не удивляет — она, к примеру, достаточно типична для RPG на игровых приставках, в частности, для серии Final Fantasy. Первый параметр, ранг, численный и измеряется, конечно же, опытом, приобретенным персонажем в данной области, и от него зависит мощность производимого действия. Тут все понятно — чем больше, тем лучше. Второй же — это уровень, говорящий о том, насколько глубоко развиты в герое способности к данному действию. Имеется три позиции: Normal, Expert и Master, и если на первой, сколь бы ни велик был опыт, герой не сможет производить никаких действий, кроме самых примитивных, то на остальных ступенях ему станут доступны совершенно иные уровни использования тех же умений. Очень похоже на систему из Heroes of Might & Magic — там у героя были параметры Magic и Knowledge, первый позволял использовать магию все более эффективно с ростом этого показателя, а второй разрешал применение более сложных заклинаний, с высших этажей Mage Tower. Вот простой пример того, как с помощью такого элементарного приема можно



сильно разнообразить игровой процесс. Возьмем двух героев, одного с парметром Repair Normal 15, а другого с Repair Expert 10. Первый починит простой предмет лучше второго, но зато совершенно не сможет ничего сделать, если ему попадется какой-нибудь магический сундучок или заколдованный меч. Второй же герой спокойно справится с самой сложной работой, потому как ему удалось преуспеть не в опыте, а в знаниях.

Ваши персонажи смогут освоить несколько десятков различных «ремесел», практиковаться и преуспевать в них. Помимо боевых навыков и девяти параметров для магии, имеется еще и добрых два десятка разного рода «полезных способностей», которые могут помочь вашей команде в совершенно неожиданных местах. Вот, к примеру, не удалось вам решить головоломку, в которой можно получить ключ от очень важного для вас дома, или подкачала репутация и хозяин не впустил. Или у него самого этот ключ враги украли. Что делать? Можно попытаться прибегнуть к техническим способностям ваших подчиненных по открыванию дверей. А может быть, попробовать пробраться через окно. Вариантов много, и во многих из них вам потребуются те самые дополнительные возможности.

О технических особенностях исполнения **MM6** стоит сказать особо. Действие происходит как в известных всем еще с незапамятных времен пещерах и подземельях, так и на открытом воздухе. Разумеется, требования по оформлению и распределение ресурсов для каждого из таких «видов» совершенно различны. Если в подземельях можно придать больше внимания архитектуре и количеству текстур на стенах, полах и потолках, и развешивать где попало картины, то в наземных локациях такой фокус не пройдет. В подземельях, где недостаток производительности из-за сложного построения можно скрыть за большим количеством стен, все просто. А вот как быть с лесами, полями и городами наземных ландшафтов? Решение оказалось простым — пришлось создать два совершенно различных движка — один Horizon и второй Labyrinth понятно, какой для чего. Метод, примененный New World Computing в данном случае, необычен, но совершенно правилен. Для наземных ландшафтов определяющими факторами при генерации изображения являются небо, погодные эффекты (дождь, снег, град, ураган, молнии и прочие маленькие шалости природы), сложная неровная территория, качественные текстуры на поверхностях. При этом совершенно необязательно уделять слишком много внимания проработке персонажей и детализации помещений. Достаточно лишь того, что они имеются. Для особенно важных помещений, которых в игре набралось порядка трех-четырех сотен, были специально нарисованы двухмерные картинки с безумно красивыми интерьерами. И по этому признаку **MM6** очень схожа с Lands of Lore: Guardians of Destiny. В лабиринтах же главное не перспектива, а правильность изображения стен и обьектов, и основой нагрузки на движок становится детальная проработка монстров, их анимация, техника передвижения. В обоих случаях, правда, честно трехмерными, полигональными остаются только ландшафты, а анимация персонажей, по мнению авторов игры, слишком сложна, чтобы ее реалистично вытянула полигональная графика. Поэтому на помощь приходят спрайты, но только высокого разрешения и совсем не такие идиотские, как в том же LoL2. Оцифрованные фигурки актеров здесь тоже применяются, но никакого запикселизованного сверх меры видео в игре нет, а модели актеров просчитаны предварительно в 3Dmax. Таким образом получается, что фотографическое происхождение остается только у лиц. Самым красивым, несомненно, является «верхний» движок, который очень похож на какой-нибудь симулятор, только с видом не сверху, с какого-нибудь самолета, а снизу, из глаз главного героя. Впрочем, в игре можно будет и немножко полетать, ведь драконы на земле **M&M** еще не перевелись, только вот разработчики пока что очень осторожно говорят о своих экспериментах по подъему в воздух летучих обьектов. «Не хотим разочаровывать, поэтому и обещать не будем», — примерно таков их вечный ответ.

В игре не будет никаких разговоров. В смысле, озвученных разговоров. Все речевые упражнения героев и персонажей будут представлены в виде текста, которого в игре настолько много, что «озвучка» не





Наземный движок чуть менее роскошен в деталях, зато обладает перспективой. Объекты чуть грубоваты, но это пока

Сергей ОВЧИННИКОВ



Некоторые «локейшены» нарисованы почище, чем в Riven

поместилась бы и на два CD-ROM, ведь в **MM6** каждый из NPC, даже самых примитивных, обладает как минимум парой стилей поведения и, соответственно, разговора с вами. Для сложных же NPC, имеющих хотя бы очень относительное отношение к сюжету, предусмотрены десятки и нередко сотни линий монологов, которые они вам будут выдавать в зависимости от собственного настроения, постоянно меняющегося к вам отношения и заинтересованности в предмете разговора. С некоторыми NPC вы сможете просто завязать знакомство, кое-какие связи превратятся в долгосрочные отношения (не подумайте ничего плохого). Клубок социальных отношений в **MM6** очень сильно завязан, и любое ваше действие или даже отсутствие оного обязательно повлияет на дальнейшие события и расстановку сил. Очередной пример. У богатого и влиятельного лорда похитили дочь, и он обращается к вам за помощью. Если вы согласитесь и поможете ему, то сможете, помимо награды, обеспечить себе дальнейшую благосклонность этого человека во всем. Также к вам лучше станут относиться и его друзья. Если дочка выйдет замуж за какого-нибудь графа, то и он будет оказывать вам знаки внимания. Но во всем есть и оборотная сторона. Силы, которые способствовали похищению юной особы, а именно — конкуренты ее папаши в какой-нибудь своей феодальной борьбе, станут относиться к вам в лучшем случае с презрением, или же вообще сочтут вас своим главным врагом. И все это в пределах отношений не только NPC с вами, но и NPC друг с другом. Общение с NPC — тоже целая наука: кто поймет, что у него на уме. И потом, с каждым встречным вы наверняка можете не только поговорить, но и что-то с ним сделать, в результате общения прийти к какому-то результату, а не к репликам типа «I don't know that man». Некоторых NPC можно даже завербовать в свою маленькую армию, правда, это можно сделать только с двумя такими вояками одновременно. И то хорошо — подмога на поле боя и отряд заграждения, передняя линия смертников. Ну да, попробуйте поубивать таким образом людей хоть пару раз, и слухи расползутся до такой степени, что власти снарядят карательную экспедицию на «монстра, что пожирает мирных жителей».









Спиритизм, оккультные силы, колдовство и магия — всего этого в мире Might & Magic достаточно



Многие персонажи могут быть для вас и вашего дела особенно полезны, и речь даже не о тех, что важны для продвижения по сюжету. Кое-какие NPC могут снабдить вас бесценной информацией, некоторые направят вас на выполнение новых квестов из числа многочисленных заданий побочной сюжетной линии, а другие вообще являются единственными мастерами древней магии и ищут, кому бы передать свои знания. Такие-то персонажи особенно полезны, ведь владение совершенно неизведанными, забытыми и действенными приемами может очень помочь на пути к намеченной цели. New World обещает, между прочим, что NPC как никогда станут похожи на настоящих живых игроков, будут снабжены сложнейшими и описанными в деталях скриптами, предписывающими их поведение и реакцию на сотни возможных событий. Обещают это, извините, практически все создатели RPG. Проверить же придется чуть позже.

Бои в **MM6** могут происходить в реальном времени или же в пошаговом режиме, причем переключиться из одного в другой вы сможете в любой момент, и продолжая играть в реальном времени, в особо сложных схватках приостанавливать время. Не стоит думать, что бои будут похожи на молотиловку из какого-нибудь Quake, совсем не так. Режим реального времени скорее можно назвать ускоренным пошаговым, в нем, так же как и в походовом варианте, вам предоставляется возможность выбора действия, магического или физического, после чего герой наносит свой удар, после чего в дело вступает противник. Просто в пошаговом режиме он всегда будет ждать вашего хода, а в реальном времени, соответственно, по истечении времени, которое необходимо ему на восстановление своих сил, обязательно нанесет новый удар, вне зависимости от ваших действий. Если вы играли в уже упомянутую Final Fantasy VII, то легко поймете, о чем идет речь.

Размер игры по теперешним временам огромен, и авторы обещают нам как минимум 100 часов безотрывного времени рыскания в поисках Mandate of Heaven и короля Роланда по землям государства. Если разложить эту непонятную цифру на более явные элементы, то она легко складывается из 12 квестов основного сюжета, прохождение которых обязательно для вашей миссии, 20 квестов дополнительной линии, без которых вам не обойтись, так как выполнение их способно значительно облегчить вашу задачу (имеется в виду вознаграждение всяческими подарками за помощь магам, волшебникам, спекулянтам, торговцам и прочим подозрительным элементам). И, как в рекламе, это еще не все. New World намекает на наличие еще около полутора сотен квестов, квестюшек, квестиков и квестяр, на которые вы сможете наткнуться в процессе игры. Смотря что считать квестом. Вот, например, попросил вас рыбак найти ему удочку, а она на озере, откуда тот только что вернулся, оказалась. Ну, если вознаградят каким-нибудь амулетом или драгоценностью или заклинание на ушко шепнут — тогда квест. Если нет — значит опять адвенчурные моменты.

Бестиарий **MM6** очень велик. Кого только заботливые создатели туда не впихнули: не забыли ни животных, ни монстров, ни злодеев. Вот только приличные люди редко попадаются темной ночью в лесу у входа в пещеру. Главное правило — любой, даже самый маленький, незаметный и слабый противник может при случае нанести много вреда и устроить проблемы. Даже обычная крыса может укусить так, что персонаж заболеет. Не говоря уже о кобрах, которые мало того, что кусачие, так еще и быстрые. Между прочим, змеи водятся не только в лесах и на болотах, некоторые жители берут их к себе в дома на правах сторожей и любимых питомцев. Оборотни днем могут спокойно ходить по городским улицам и всем приветливо улыбаться, будучи внешне обычными людьми. Ночью они превращаются в кровожадных страшных волков, тоже, кстати, разносящих на клыках и когтях всяческую заразу. Есть в **MM6** и место для совсем уж необычных мистических тварей, которым не хватало текста даже на страницах самых полных сборников фольклора. Вот к примеру летающий глазик (Flying Eye) — летает себе, никого не трогает, и его никто не трогает, потому как все, на что он ни посмотрит, в лед превращается. Нет, есть в фольклоре медуза с аналогичным боевым отравляющим действием.

MM6, станет эта игра хитом или нет, все-таки откроет новую страницу нашего с вами RPG'овенья. И RPG'иться не только с этим «вечно третьим в шести экземплярах», но и с другими вторыми, первыми, четвертыми и сто пятидесятыми долго и счастливо. Потому как жанр живет и процветает, постоянно принося восторженным поклонникам все новые сочные и сладкие, пусть и иногда с кислинкой, плоды.

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

UNREAL (BETA)

Unreal имеет нелинейную структуру. На стыке практически всех карт стоит одна, особенно большая, через которую можно направиться практически в любую часть игры...

Платформа: **PC**
Жанр: **3D Action**
Издатель: GT Interactive
Разработчик:
Epic Megagames
Требования к компьютеру: Pentium 166, 16 (лучше 32) Mb RAM, быстрая видеокарта с 2 Mb памяти, а лучше 3D-акселератор 3Dfx Voodoo или Voodoo2.
Дата выхода:
первая половина 1998
Интернет:
www.gtinteractive.com

Достоинства:
Сверхмощный графический движок, уникальные спецэффекты. Необычный набор оружия и замечательный дизайн уровней. Приятное звуковое оформление и в потенциале сильный AI.

V 2
S 1
I 1,5
G 1,5
O 1,5
A 1

Недостатки:
Высокие системные требования, недостаточное разнообразие монстров, подчеркнутая ориентация игрового процесса на «созерцание» окрестностей.

Резюме:
На данный момент — самый сильный из проектов жанра.

8,5

Давайте совершим экскурсию на нашу игровую кухню, в то самое место, откуда с пылу с жару, прямо в залы ресторана (поделенные почему-то на Американские, Японские, Европейские и Остальные столики), в желудки ненасытных геймеров, отправляются самые изысканные блюда. Вот под прессом жарится Trinity, там, в углу, на плите бурчит под крышкой и все время норовит сбежать Half-Life. SiN уже почти готов и режется вместе с зеленью на порции. Quake2 постепенно остывает, ожидая очередных заказов. Duke Nukem Forever пока что положили в духовку, пусть печется. А вот Unreal несут, кажется нам на пробу. Осторожно, не обожгитесь, ведь он еще очень горяч! Ну вот он, долгожданный, кладем на блюдо и аккуратно, чтобы никто не заметил, выносим в зал. Мы хоть и официанты, но очень добрые, всегда стремимся показать все, что готовится на кухне. Поэтому мы никому пробовать не даем, но зато рассказываем о вкусовых качествах. «Ну и как Unreal?». Если коротко, то вкусно. А длинно читайте ниже.

Unreal обосновался на наших жестких дисках в виде довольно-таки продвинутой бета-версии, в которой только что уровни не были собраны воедино, да на некоторых из них еще не были как следует расставлены монстры. Не считая еще некоторого количества багов и всяческих шероховатостей, версию можно считать полной. Не поделиться своими впечатлениями об этом весьма долгожданном проекте мы сочли бы преступлением, так что обязательно поделимся.

Сложно сказать, где начинается игра. После некоторого времени поисков карт под названиями типа «level1» стало понятно, что они ни к чему не приведут, и пришлось обратиться к сюжетной линии, а также логическим заключениям. Как правило, первые уровни в бета-версиях сделаны лучше, чем последние; ну а история говорит о том, что главный герой должен теоретически очнуться внутри космического корабля, попавшего в некоторое подобие Бермудского Треугольника — странный мир, кишащий злобными тварями. Так оно и получилось — одна из карт, любезно вставленных разработчиками в бету, как раз начиналась около разбитого корабля, а точнее — прямо внутри него. Первое, чему поражаешься, выйдя на «улицу», это масштабы. Перед взором появляется долина, размерами по крайней мере в несколько квадратных километров. Хотя, конечно, перспектива обманчива, и всю эту территорию персонаж обходит за пару-тройку минут. Тем не менее, если создатели игры хотели добиться эффекта такой глобальности игрового мира, то это им, безусловно, удалось. Вообще **Unreal** представляет собой направленную комбинацию шокирующих игрока элементов, из которых, собственно, и складывается общее ощущение обожания игры. Так и идешь по уровням, шок за шоком, без конца и без края. Два следующих убийственных аргумента **Unreal**, в особенности движка игры, — это вода и огонь. Ради десятков оттенков струящейся воды можно и нужно проходить Riven, практически и не смотря на статически картинки, а только постоянно исследуя сумасшедшей красоты воду. То, что делает с человеком вид H_2O в **Unreal**, не поддается описанию. Вода нереально красива, более интересна, чем в жизни. Она светится изнутри, как будто впитывая живительные струйки солнечного тепла в необыкновенном мире. Мало того, что выглядит она совершенно естественно, с волнами, легкими переливаниями оттенков и ужасающей прозрачностью, так она еще, оказывается, совершенно плоская. Любая водная поверхность в игре представляет собой лишь одну плоскую поверхность, по которой пущена анимированная текстура! Игра полностью оправдывает свое название — этого просто не может быть. В это не верится, и на скриншотах, к сожалению, не видно, но даже за одно это нововведение я готов признаться в любви игре под названием **Unreal**. К счастью, вода -не единственная поразительная вещь, которую можно встретить в мире, подаренном нам Epic Megagames. Огонь сделан еще более примитивно, но выглядит также впечатляюще. В отличие от воды, эта горячая субстанция требует некоторой трехмерности, которую программисты радостно ей подарили, в виде трех-четырех пересекающихся плоскостей, снабженных все теми же великолепными сногсшибательными текстурами, что и водяные собратья. И опять получилось множество видов совершенно великолепного огня.

Unreal имеет нелинейную структуру. На стыке практически всех карт стоит одна, особенно большая, через которую можно направиться практически в любую часть игры. Совершенно ясно, что прохождение определенных этапов обязательно, однако то, что некоторый выбор у игрока все же имеется, очевидно. Скорее всего, разработчики создали сложную структуру прохождения **Unreal**, в которой вы будете периодически следовать линейному пути, иногда сворачивая с него и попадая на побочные, ответвленные уровневые линии. Честно говоря, точно структуру выстроить пока невозможно, но связки файлов с примерно одинаковыми именами, а также и перемещения с уровня на уровень в самой бета-версии говорят не только о том, что многие из карт напрямую связаны, но и о том, что кое-какие из них просто «закольцованы» в единую сеть. Из первой попадаешь во вторую и третью, а из них можно перелететь на четвертую и пятую. Из пятой же имеется проход обратно на первую. Признаться, такого лабиринта мне еще не доводилось видеть. Не стоит путать **Unreal** с Hexen. Миниатюрность уровней последнего смешна по сравнению с гигантскими помещениями Unreal'овских карт. Структура и принципы игрового процесса также не имеют ничего общего с творением Raven.

Движок **Unreal**. С возможностями этого творения вам еще предстоит ознакомиться самолично, но я постараюсь устроить предварительное, заочное знакомство. По большому счету, в оценке подобных продуктов имеют право участвовать лишь два критерия, количественный и... количественный. Первый считает полигоны, а второй — кадры в секунду. Создать идеальное соотношение быстрой и чрезмерно красивой графики — вот приблизительная задача любого ID, Epic или, скажем, LucasArts. Насколько хорошо справляется со своими обязанностями **Unreal** Engine? От параллелей с Quake2 нам не уйти, любое подобное сравнение, при всей даже своей технической по сути объективностью, тем не менее, не может не встретить нареканий определенного рода со стороны фанатов, не желающих понимать язык цифр. Мы НЕ говорим сейчас об эстетичес-

Вид на средневековую деревушку. Храмчик с колоколенкой и пара домиков —все по правилам

Плавный переход тонов, благодаря весьма продвинутой технологии освещения, в Unreal вполне возможен

Этот дядя должен охранять вход в храм, но предпочитает обедать. Это самый красивый монстр в игре

Сергей ОВЧИННИКОВ



Слов здесь нет. Просто созерцайте



Технология построения огня примитивна, но крайне элегантна



Маленькие недоработочки движка. Монстр, как заметно, висит над поверхностью

Поначалу может показаться, что Unreal «выезжает» исключительно на своих невообразимо высоких графических достижениях, однако понемногу, по мере прохождения одного уровня за другим, складывается общая картина игры, проявляется необычайная атмосфера...

ком восприятии красот Unreal. У движка **Unreal** огромное количество преимуществ —возможности по созданию огромных открытых пространств, необыкновенно эффективная система многоцветного освещения (которая в Quake2 имеется, но все же выглядит слегка натянуто), большое количество плоскостей, из которых строятся помещения — стоит взглянуть на архитектуру уровней. Плюс уникальные спецэффекты, которые даже не с чем сравнить, так как экземпляров использования, например, световых источников-прожекторов пока нет ни в одной игре. Любая лампочка в **Unreal** светит с огромной яркостью, до такой степени яростно, что способна создать некоторую степень ослепления, демонстрируя при этом один из самых эффектных визуальных приемчиков движка. Водяные красоты, детализация текстур, а главное, их количество (вообще удивительно, как такое число данных влезает в двухмегабайтный обьем памяти Voodoo-акселератора, предназначенной для текстур) — по всем этим параметрам Unreal также впереди своего именитого конкурента. Оружие также проработано лучше, чем в Quake2. Четкие движения, вполне реалистичная отдача и множество мелких деталей, типа отлетающих гильз, или дымка, идущего от оружия после совершения выстрела — и вот перевес в сторону **Unreal** становится практически абсолютным. Главный недостаток — это скорость. **Unreal** просто не рассчитан на сегодняшнее поколение компьютеров. И акселераторов тоже. 3Dfx Voodoo, самый мощный из всех, работает явно на пределе своих возможностей, все больше и больше загружая центральный процессор, который **Unreal** Engine заставляет просчитывать все сумасшедшие архитектурные изыски дизайнеров. 166-ой Pentium, откровенно говоря, не тянет. На Penium II 266 МГц игра показывает весьма сносные результаты, колеблющиеся от 10 до 20-22 кадров в секунду. Что и говорить, это очень далеко от высочайших результатов Quake2 на похожих компьютерах. **Unreal** сильно выигрывает в качестве проработки графики, но и настолько же проигрывает в части ее исполнения. К сожалению, на момент написания статьи в нашем распоряжении еще не было акселераторов на базе чипсета Voodoo2, для которого, по всей видимости, и предназначены красоты Unreal. Еще одна гипотеза — неотлаженность работы компонентов движка. Честно говоря, в это верится с трудом. Во-первых, производительность **Unreal** вполне соответствует тому техническому уровню, на котором исполнена сама игра, и в торможении на младших (теперь уже) моделях Pentium нет ничего сверхъестественного. Если же кто-то думал, что Monster 3D спасает от любой беды, то он ошибается, иначе с чего бы это 3Dfx стала выпускать следующую версию чипсета Voodoo? Возможные же нестыковки с «железом» также маловероятны, ведь игра родилась не сегодня и не вчера, а находится в разработке больше двух лет, и за это время у разработчиков точно была пара часов, чтобы отладить свою «скаковую лошадь».

Дизайнерам уровней в **Unreal** явно пришлось поломать голову, чтобы создать что-то действительно необычное, свежее. Да и применить в нужных местах все преимущества технологии. Поначалу может показаться, что **Unreal** «выезжает» исключительно на своих невообразимо высоких графических достижениях, однако понемногу, по мере прохождения одного уровня за другим, складывается общая картина игры, проявляется необычайная атмосфера. Quake2 построен на схожести карт, их композиционно общем построении, соответственно, и мир воспринимается как единое, неделимое целое, даже без перегородок на уровни. Склад, фабрика, лобное место — для Q2 это не имеет никакого значения — усиление ощущений, не более того. Это замечательно, и действительно помогает в полной мере ощутить замысел дизайнера. В **Unreal** же все наоборот. Практически каждый из уровней выполнен в собственном стиле, и действие в них совершенно отлично от предшествующих и последующих. **Unreal** способен послать вас в парк с щебечущими птичками, и потом, практически сразу окунуть в озеро с кислотой; заставить бороться с огромными монстрами, бродящими толпами, а потом послать слоняться по совершенно пустым коридорам, равномерно освещаемым очень разноцветными огоньками. «Лед и пламя» — вот так можно примерно охарактеризовать концепцию игры. Никогда не знаешь, что может случиться в следующий момент и даже приблизительно не подозревая о том, где теоретически может оборваться очередной уровень. Вы думали, это просто дверь, или обычный подьемник — ан нет, это ворота в еще один мир, наполненный совершенно другими красками и построенный в совершенно ином духе и стиле. Единство всевозможных временных линий, сочетания всех стилей (кроме, наверное, лишь готики) и составляют неповторимость **Unreal**. Действие некоторых других игр ограничено эпохами, кое-какие (Hexen II, к примеру) включают в себя несколько подобных временных отрезков. **Unreal** же не использует историзмов, а включает любые стили в уровни как раз в те места, где подобные объекты смотрелись бы органично. Поэтому совершенно нормально говорить о том, что древнеиндейские постройки и вполне европейские замки спокойно сосуществуют не только в пределах самой игры, но даже могут находиться вместе на одной карте.

Построение каждого из уровней совершенно уникально. По всей видимости, в общей системе игрового процесса путешествиям отводится большая роль, чем чистому action, так как монстры (пока, во всяком случае), попадаются довольно редко. Совсем другое дело — бесконечные манипуляции с рычажками, кнопками, канатами, подьемными мостами, всяческой техникой и прочими игрушками. Отдельной кнопки для управления подобными действиями в **Unreal**, так же, как и в Quake, не предусмотрено, так что достаточно только ткнуться в нужное место носом. Многие карты поражают воображение не только своими размерами, но и суперзамысловатыми лабиринтами, не то чтобы запутанными, но так хитроумно вплетенными в



Зеленоватый дымок из колодца. Прозрачно намекает на то, что внутри не — вода



Гордость. Она и в Unreal гордость



Этого монстра постоянно застаем во всяческих молитвенных позах

Сергей ОВЧИННИКОВ



Представитель фауны местного мира. Тупой и добрый, традиционно медленно перебирает ногами в воздухе

Одна из первых хищных птичек. Слабая, а попасть по ней тяжело. Стоит заметить и особую сводчатую структуру неба





Бочка до... и после



структуру карты, что они очень легко производят действие «трех сосен». На помощь, и это делает честь создателям игры, приходит то же освещение, которое, помимо своей визуальной привлекательности, еще и старается размечать различные участки уровней цветовыми гаммами. И тогда все становится предельно ясно: «В синем повороте мы уже побывали». Подводных действий в Unreal также достаточно, иначе зачем было делать такое количество красивейшей воды. Некоторые из уровней даже начинаются в воде, что, как правило, приводит в величайшее изумление, ввиду того, что напрочь исчезает всяческая гравитация. Правда, внезапные изменения в физических законах в **Unreal** не редкость. Частенько встречаются и сумасшедшие сверхскоростные лифты (а точнее, открытые платформы), способные домчать персонажа на высоту нескольких сотен метров за пять-шесть секунд, а также зоны с очень сильно ослабленной гравитацией. Правда, все эти моменты встречаются либо в «научно-фантастических» кусочках игры, либо строго мотивированы. К примеру, гигантский мясорубочного вида пропеллер на одной из карт подбрасывает попавшую на него жертву вверх, видимо, из-за мощного потока исходящего из него воздуха. Хотя, скорее из жалости.

Набор доступных вооружений — это один из важнейших компонентов успеха или неуспеха любого 3D Action. Epic Megagames удалось и в этой области произвести небольшую бархатную революцию. 10 видов оружия, по одному на каждую кнопку верхнего ряда клавиатуры — это стандарт, и ничего особенно нового в этой области встретить не удастся. Удивительно другое. Каждый из представленных видов оружия способен участвовать в боевых действиях как в обычном, так и в особом режиме. У любого пистолета, автомата или ружья имеется какое-либо специальное свойство, в значительной степени выделяющее данный вид вооружения среди остальных. Любой из уровней вы начинаете со стандартным лазерным пистолетом в руке, называемом в данном случае Disruptor Pistol. Патроны бесконечны, но не совсем. Пистолет способен аккумулировать свой заряд до определенного предела и может выстреливать только то количество энергии, которое ему удалось набрать за прошедший период. После опустошения заряда вам придется ждать перезарядки. Специальное свойство (активизируемое правой клавишей мышки) заключается в более сильном заряде, требующим большого количества энергии, но действующим со значительной убойной силой. Еще интереснее возможность upgrade'а этого вида оружия. На одном из уровней вы сможете найти несколько насадок на стандартный пистолет и превратить его в шикарно выглядящее многоствольное лазерное ружье. Правда, выглядит процедура его сборки больше как мастерски срежиссированная хохма, чем как настоящий процесс улучшения оружия.



Необычного вида лестницы, странные комнаты — все это плоды дизайнерских усилий по «выделению» уровней



Примерно так upgrade'ируется стандартная «единичка»

Под вторым номером в вашем списке идет маленький ручной автомат, штука весьма полезная во многочисленных разборках с первыми монстрами. Отличительной особенностью этого малыша является его способность поворачиваться на 90 градусов и посыпать пулями все пространство точно по горизонтали, параллельно линии земли. Точный эффект неизвестен, но кажется, что посланные таким образом пули даже сильнее въедаются в тела врагов. Может быть, это только иллюзии и необычное положение призвано лишь для очистки ровных помещений, набитых бандами монстров.

Кнопка 3 скрывает необычный энергетический пулемет, стреляющий синими льдинками (по крайней мере, они так выглядят) двумя различными способами. В первом случае они летят, как и положено, по очереди со все возрастающей скоростью. Во втором же - беспорядочно вылетают сразу в количестве нескольких штук в примерном направлении стрельбы. Чем дальше путь их полета, тем больше кусочки разлетаются в разные стороны. Соответственно, применяется такое оружие лишь на близких дистанциях (льдинки средней и малой дальности).

Поразительная любовь создателей **Unreal** к синему цвету воплощается и в еще одном виде оружия — лазерном ружье с двумя видами патронов — в виде разлетающегося при взрыве радиоактивным кольцом луча или же в форме теперь уже достаточно крупных и колючих льдинок. Чуть не забыл, все подобные виды оружия чудесным образом рикошетят и даже могут попасть по вам.

Под номером пять скрывается ушедший далеко на этот раз многоствольный shotgun. У этого на сей раз ни много ни мало, а шесть дул, так что совокупный эффект от попадания сразу шестью разрывными пулями способен вышибить мозги даже из самого мощного зверя. Вы можете зарядить в него то количество пуль, которое пожелаете, вот только стрелять придется сразу, и запастись патронами заранее нет никакой возможности. Так как пули разрывные, имеется и возможность кидать их в качестве гранат, и для этого нужно опять воспользоваться спасительной правой кнопкой, активизирующей специальные возможности.

По полю ползают частички... Силы, что ли?



Эти два монстрика несколько мешают друг другу, зацепившись за стены. Стоит убить одного — и второй свободен

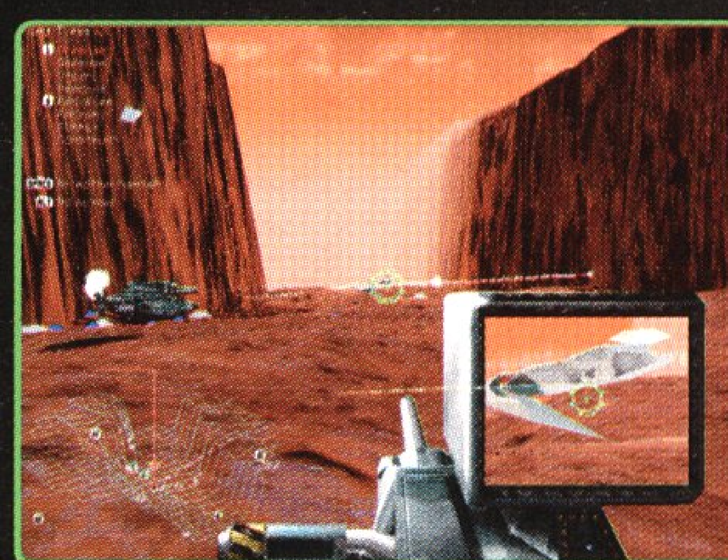


Забаррикадированный силовым полем тоннель подсвечивается яркими огоньбками. Это чтобы все заметили

Сергей ОВЧИННИКОВ















Этот гигант проломился из стены. После смерти стал еще красивее. Вообще-то производит неизгладимое впечатление

Шестым идет некая вариация на тему grenade launcher'а с разрывными бомбами. В нормальном режиме вы сможете стрелять особыми осколочными снарядами, превращающимися в осколки уже в процессе полета к цели и изрешечивающими ее насквозь. Если же подобного желания у вас не наблюдается, то можно просто швырять во врагов мощной гранатой.

Весьма оригинальное оружие, явно позаимствованное частично у японских коллег, - это арбалет, стреляющий «звездочками» очень интересной формы. Его также можно поворачивать, чтобы достигнуть различных вариантов движения. Эти штуки постоянно рикошетят от стен и объектов, так что пользоваться ими надо осторожно.

Восьмое чудо света — особая штука, стреляющая зеленой взрывчаткой. Чтобы сдетонировать, нужно добиться определенной критической массы и выстрелить в то место, где взрывчатка прицепилась, еще один раз. Возможен также и вариант, когда вам понадобится засеять зеленым динамитом большую площадь, и тогда спецвозможности к вашим услугам.

Оригинальный вариант распятия от дизайнеров Unreal. Вот только не сишком ли — за такое в какой-нибудь очень религиозной стране игру запросто могут запретить

Аж на девятое место передвинули создатели **Unreal** то, что у стандартного думера находится под колпачком цифры 2. Стандартный shotgun, только значительной убойной силы и с возможностью стрелять очередями. Использовать следует осмотрительно, так как боеприпасы к такому красавцу найти сложно.

На последнем месте под заветным ноликом находится сверхбыстрый пулемет, способный начинить любого врага свинцом с головы до пят буквально за пару секунд. Имеет, помимо обычного, режим «без экономии», в котором с огромной скоростью расходует дикое количество боеприпасов.

Монстры в **Unreal** необыкновенно грациозны. Помимо большого количества комаров, пчел, мух (заметьте, все состоят из полигонов и являются далеко не самыми примитивными моделями), в **Unreal** найдется и живность для вашей персоны. Монстры созданы с применением странного метода текстурирования, который сейчас получает все большее распространение. Специальные «мягкие» текстуры, которыми покрыто тело монстра, сцеплены между собой и прикреплены к своим моделям, отчего мест склейки полигонов совершенно незаметно. Все это вдобавок позволяет добиться необыкновенно плавной и реалистичной анимации, что делает **Unreal**'овских злодеев чрезвычайно привлекательными. Пока, правда, они не кажутся в достаточной степени разнообразными. Все раскрашены в одинаковой пестрой и симпатичной манере, однако выглядят слишком похожими друг на друга. Различия, как кажется, лишь в длине волос, оружии и обьеме тела. Чего, конечно, для такого «монстра» игрового рынка, каким собирается стать **Unreal**, явно недостаточно. Отлично выглядят птицы. Кажется даже, что они не передвигаются в безвоздушном пространстве, следуя лишь правилам, установленным движком, а действительно летают в воздухе, тонко чувствуя все потоки ветра. Как это ни печально, но ветра в **Unreal** нет. Зато птицы чувствуют себя действительно замечательно. Не менее красивы и подводные твари - от маленьких пираний, как стая Мессершмидтов набрасывающихся на ваше тело в воде, и до мастеров-водяных, плавно и чинно восседающих в морских глубинах.

Искусственный интеллект заставляет монстров вести себя достаточно странно. Пока нельзя сказать, насколько хорошо проработан AI, так как совершенно явственно прослеживается факт, что изрядной его порции в бета-версии недостает. Пока же стоит отметить лишь необыкновенно прытких и вертких монстров, знающих разницу между лавой и водой, лестницей и пропастью, а также стреляющих в вас только в тех случаях, когда они уверены в том, что могут попасть. Поведение NPC пока что не проработано, и местные многорукие жители, теоретически должные способствовать вашим усилиям в решении головоломок и нахождении секретных проходов, пока практически бездействуют. Об AI сейчас рассуждать так же опасно, как и говорить о том, какова точно будет структура уровней. Так что пока, думаю, стоит оставить обсуждение AI до времени появления игры, так как именно эта область, насколько нам известно, наиболее зависима от багов и недоработок.

Впечатление от версии **Unreal**, попавшейся к нам в руки, нельзя выразить словами. Истошный радостный крик от графического великолепия сменяется на одобрительное «Ура» в области дизайна уровней, и радостное «хорошо», когда дело доходит до рассмотрения комплекта оружия. Плюс, не забудьте, очень среднее «неплохо» относительно монстров и скорости течения игры. Что касается многопользовательских возможностей игры, точно ничего сказать нельзя, так как multiplayer из беты был заботливо вырезан. Однако, смею полагать, что благодаря огромному количеству необычных предметов, которые несомненно будут использоваться во многопользовательских баталиях, а также некоему числу отлично сделанных специальных карт (кое-какие из них включены в доставшуюся нам версию), multiplayer в игре ждет большое будущее. Заменит ли он Quake2 — это другой вопрос. **Unreal** оправдывает ожидания, его действительно стоит подождать еще немного. У игры есть все шансы стать не просто популярной, но и суперхитовой. По крайней мере, потенциал в нее заложен умопомрачительный.

Ждать. Непременно ждать.

Оценки выставлены не для игры, а для бета-версии. А будет ли окончательная наша оценка более высокой или низкой - покажет время.

СИ





Очередной почетный караул на страже жизненно важной кнопки

Альтернатива:
Quake2, SiN, Half-Life

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

HALF-LIFE

PC



*Картошка — штука вкусная. И жареная, и вареная, и в мундире. И сортов много, каждый со своим особенным привкусом. Железа, алюминия, или металлов потяжелее. В каждой картофелине свои нитраты, пестициды (а мы уже позабыли что это такое, привыкли). Картошку можно есть хоть каждый день. Каждый раз с новой приправой или под каким-нибудь особенным соусом. Только все равно надоест со временем, что бы вы ни делали. А по прошествии пары недель опять потянет на «народную» пищу. Пусть и странно это, но с 3D Action получается то же самое. Обыгрался, пресытился Doom'ом - вот и Quake на подходе, та же конфетка, но в новой обертке, да и с начинкой поострее. А потом — сладкий до приторности Quake II, недавно сдобренный новым 64-игроковым соусом. А за ним — просто огромное количество блюд настолько приятных и глазу и душе, что прямо не знаешь, за что бы взяться. Слава Богу, аппетит нам не перебивают и потчуют этими новинками кухни медленно, по капельке, вполне разумно постоянно заставляя дожидаться чего-то большего. Ну а сегодня у нас большой пир. И после него, думаю, страсть народная к 3D Action не только не угаснет, но и разгорится с новой силой. Пред нами первые плоды трудов компаний Epic Megagames и Valve Software по украшению любимого блюда. Пока только в виде полуфабрикатов, трудиться над приготовлением которых вышеобозначенным компаниям предстоит еще достаточно долго. Unreal и **Half-Life** настолько непохожи друг на друга, что просто диву даешься, как это из одной изначальной идеи могли в разные стороны направиться два действительно интересных, умопомрачительных проекта. Так или иначе, но они — полная противоположность друг другу, за исключением интересности игрового процесса. Давайте отведаем по ложечке изысканного игрового продукта.*

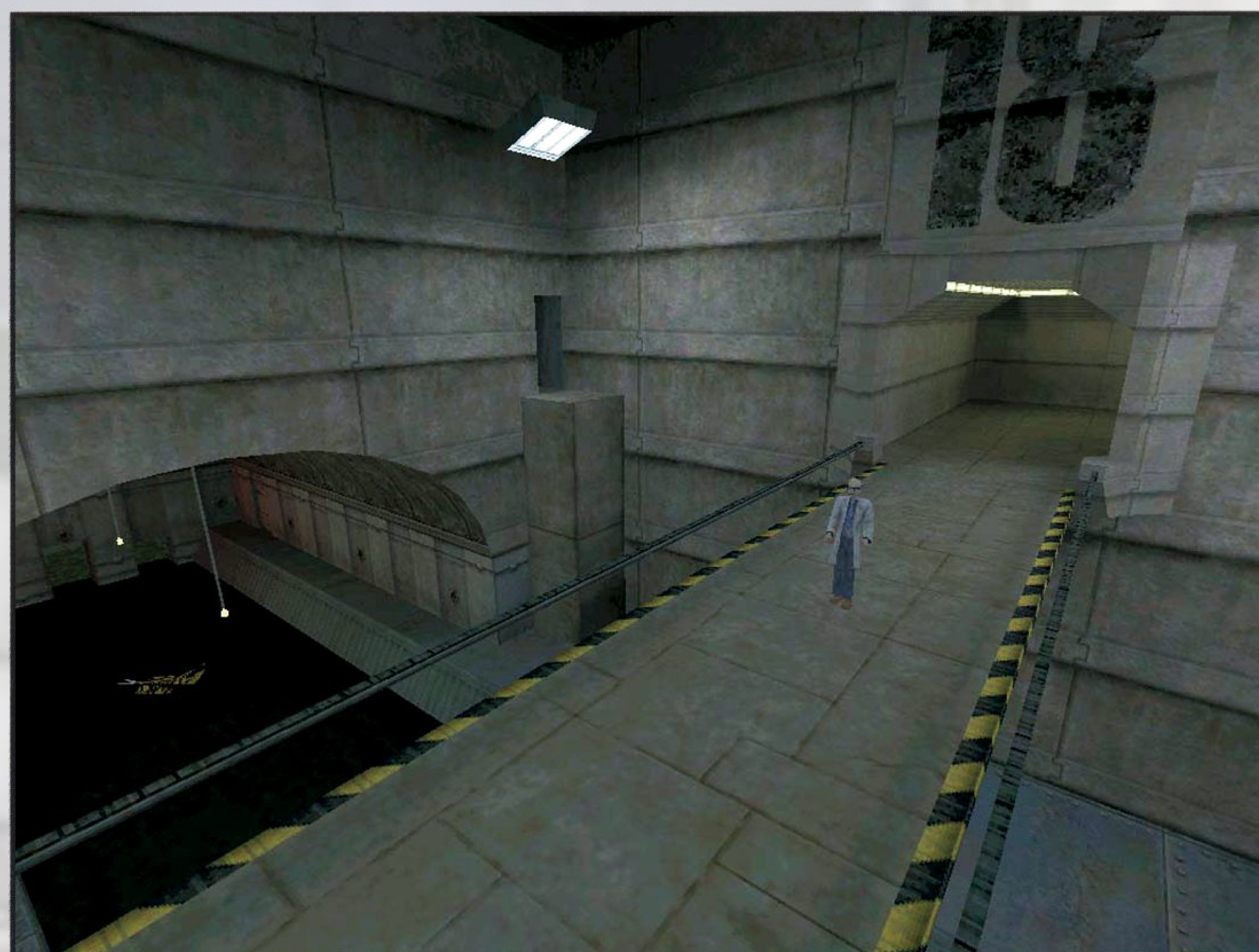
***Half-Life* использует лицензированный движок Quake в качестве своей основы.**

Платформа: PC
Жанр: **3D Action**
Издатель: Sierra
Разработчик: **Valve Software**
Дата выхода: весна-лето 1998
Интернет: **www.sierra.com**



Яркие, четкие текстуры, разнообразие уровней, гигантское количество всевозможнейших оттенков

Репутация **Half-Life** с самого начала работы над этим проектом постоянно ставилась под сомнение. В том, что Valve в полной секретности (видимо оттого, что очень стыдно) изготовляет клон Quake, были уверены многие игроки и даже журналисты. А уж спекуляций на названии было просто уйма. Сначала все полагали, что **Half-Life** — это «половинка Quake», а к началу этого года уверенность в том, что **Half-Life** на самом деле «Quake II, поделенный пополам», была практически стопроцентной. Ну а раз Sierra взялась ЭТО публиковать — значит точно ничего хорошего ждать не стоит. Вы не правы, дорогие критики. Создатели **Half-Life** на самом деле потрудились так, что вряд ли у кого-то найдется достаточно смелости, чтобы обвинять их в клонмейкерстве и прочих смертных грехах. Давайте для начала разложим все ингредиенты по местам.



На первом должна быть графика. Ничего подобного. **Half-Life** доказывает всем своим видом, что дело не в графике. Хотя, если вам угодно... **Half-Life** использует лицензированный движок Quake в качестве своей основы. Помимо этого, программистам Valve доступны также и все исходники кода Quake II, а изрядное количество дополнений, внесенных ими в движок ID Software, может вообще заставить вас усомниться в его происхождении. Миры, созданные настоящими талантами из Valve, позволяют смело утверждать о том, что движок, получившийся в результате всех этих сложных мутаций, спокойно стоит где-то посередине между Quake II и Unreal (какой из них лучше — кажется, дело вкуса). Хотя последний еще и не представлен официально, но по объективным параметрам чисто технологически превосходит уровень Quake II, хотя и работает медленнее. Разумеется, при таком сильном изменении и речи быть не может о том, что в **Half-Life** сохранены хоть какие-то старые текстуры. Этот мир по-Valv'овски ни единым пикселем не связан с тяжелым наследием Quake. Яркие, четкие текстуры, разнообразие уровней, гигантское количество всевозможнейших оттенков. Плюс ко всему совершенно другой метод построения объектов.



Яркие пейзажи сменяются горными пустынями запада США

Все позвоночные (от крокодилов до птиц и человеков) имеют скелеты. Без этих полезных костяных образований

Сергей ОВЧИННИКОВ



Детализация вертолетов просто поражает — все нарисовано по правилам настоящего симулятора. Ракеты на борту, форма, цвет, превосходная физическая модель. Может, Valve стоит заняться производством вертолетных симуляторов?

ни одна тварь не могла бы преодолевать силу земного притяжения. Игры в этом вопросе, как обычно, пошли своим путем и в мирах от Doom'а и до Quake'а монстры существовали вопреки законам природы, состоя либо из плоских точек (то есть являясь обычной, и потому совершенно нестрашной картинкой, да еще и такой примитивной, что любой пятилетний ребенок нарисовал бы красивее), либо же вообще из странных треугольниковых образований, совершенно пустых изнутри. Ну и что, собственно? Чем это мешало? Да тем, что до самых последних пор анимация таких насквозь трехмерных чурбанов представляла огромную зубную и головную боль для программистов всех рангов. Попробуйте сдвинуть десяток полигонов, имитируя движение руки — и тут же получите совершенно бесформенную конструкцию, вообще не похожую на живое существо. Потому-то многие монстры и предпочитают не бегать по земле, а скользить по ней, изредка для вида перебирая треугольными конечностями. Unreal и **Half-Life** предлагают решения этой проблемы, каждый по-своему. Герой нашего разговора пользуется совершенно уникальной системой скелетной генерации монстров. Создавая модель каждого из персонажей, авторы игры, в сотрудничестве с некоторыми представителями медицинской науки, прежде всего моделировали скелет будущего чудовища, все самые важные кости и суставы, которые отвечают за двигательную систему. Когда удавалось создать что-то похожее на настоящий скелет (без ребер и мелких косточек), тогда почти готовый уже монстр отправлялся на «полигон», в тестовую лабораторию, где его помещали в какой-нибудь уровень и заставляли постепенно учиться ходить, прыгать, бегать, нагибаться и приседать. А также, ходить по лестницам (подниматься и спускаться) и даже формировать собственную походку в соответствии с массой тела. Все эти шарнирчики, смоделированные заранее, теперь очень облегчали жизнь, так как скелетная модель ведет себя практически как кукла на шарнирах, ей нужно только сгибать суставы, и движение будет уже сформировано. То, что в обычном спрайтовом монстре потребовало бы тысячи фреймов анимации (и соответствующее количество памяти), а в случае с полигонами вообще бы было практически неосуществимо (алгоритм такой сложной деформации просчитать очень сложно), в Half-Life делается практически без усилий. Персонажи в мире этой игры совершенно свободно могут ходить, оглядываться по сторонам, прогуливаться, глазея на диковинные рисунки настенных текстур, бегать и прыгать, и все это на высшем уровне реалистичности. Более того, помимо эстетического, дело имеет и практический аспект применения. Как вам понравится монстр, который убегая от вас, разворачивается, и не прекращая движения, всаживает с пол-оборота обойму патронов в ваше бренное тело? При этом он не поворачивается, как башня на танке (ноги в одну сторону, а туловище как на винте — на 180 градусов в другую), а действительно оборачивается в вашу сторону, со всеми вытекающими последствиями. К примеру, такой зазевавшийся монстр запросто может въехать в стену, упасть в колодец или утопиться в озере. Нет у него глаз на затылке, такая уж несовершенная конструкция. Мы отвлеклись.





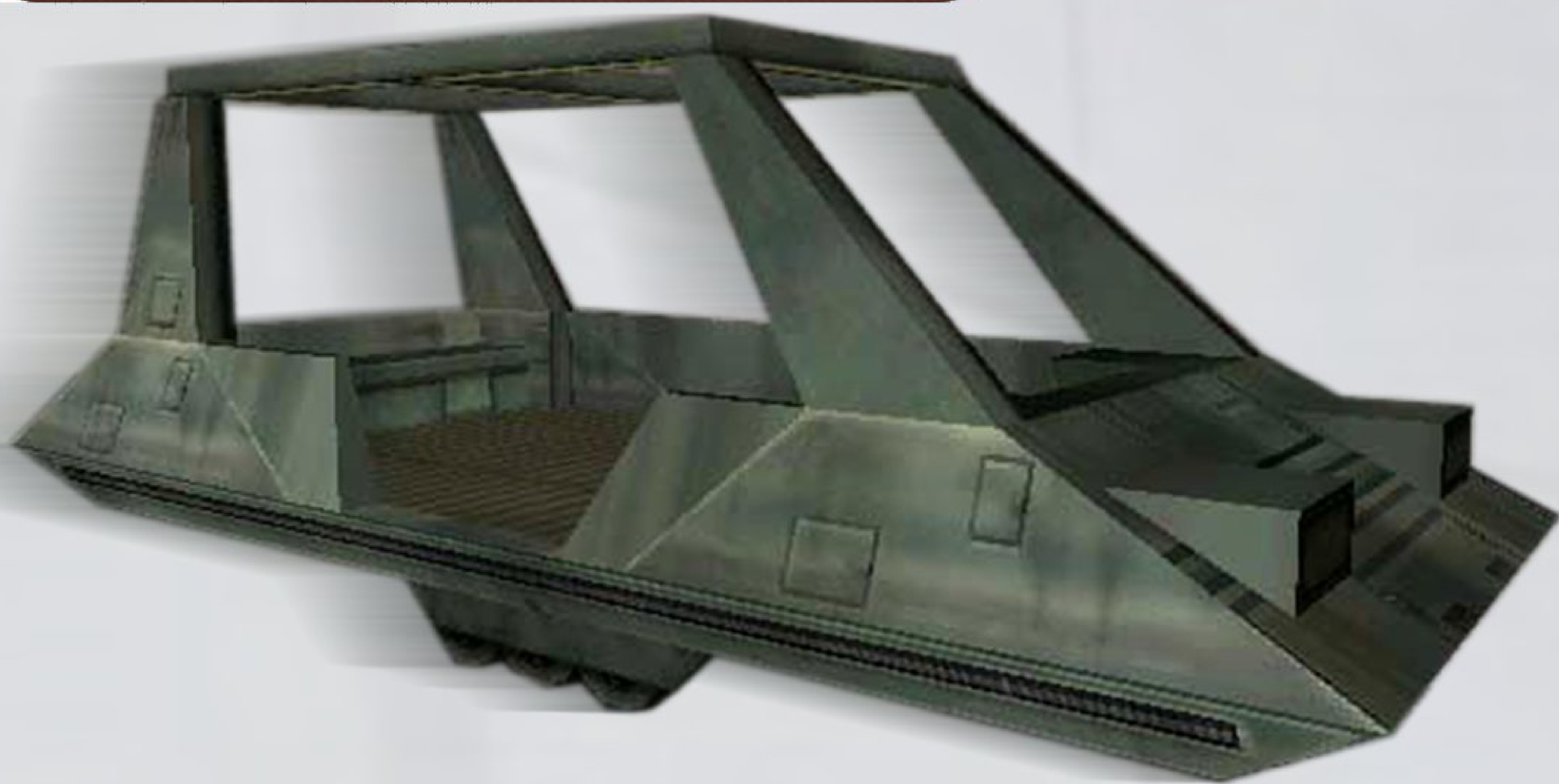
Кто не успел, тот опоздал. Покойся с миром, дорогой профессор!

После того, как скелетная модель проходит испытания, разработчики принимаются за ее «набивку». Создается еще одна модель, на сей раз полигональная, максимально соответствующая изначальному замыслу дизайнеров, и потом по частям она надевается на готовый уже скелет. В тех местах, где у человека кости связываются с мышцами и сухожилиями, в **Half-Life** действуют другие связи, не менее устойчивые — электронные программистские. Именно так — создатели игры привязывают полигоны к определенным частям скелета, отчего получается, что правильные, уже выверенные движения скелетной модели заставляют реалистично двигаться и полигоны. Окончательное тестирование устраняет все «разрывы» и неточности передвижения готового монстра. Самое интересное — это то, что разработчики снабжают каждое свое творение (даже на серийном потоке обычных солдат) особым набором текстур. На каждого из монстров их уходит около двадцати. Отличия же проявляются в мелочах, у некоторых монстров иной цвет кожи, у солдат разноцветные рубашки и ботинки, кое-какие из злодеев скрывают

Этот скриншот «не из gameplay» демонстрирует примерное строение скелетной модели монстра



Сергей ОВЧИННИКОВ



оружия, и может оказаться так, что один удар точно в сердце лишит тварь способности вам докучать. Стрелять же по каким-нибудь бронированным насквозь ногам товарища совершенно бесполезно. Та же самая скелетная модель сможет позволить вам и несколько расчленить противника. Если в Unreal труп можно взорвать, оставив в результате

компаний в этой области, опыт Valve в данном случае уникален. Система AI проработана на уровне лучших примеров жанра RPG, а в смысле динамики своей вообще не имеет аналогов. Каждый монстр, NPC или персонаж игры имеет несколько режимов поведения, переключаемых, как триггерами, волной событий. Из idle в alert солдата мо-



шрамы или давно уже полученные увечья, так что в этом плане разнообразия достаточно. Не стоит забывать и о том, что таких комплексных полигональных моделей, как в **Half-Life** вам вряд ли где-нибудь приходилось видеть. В среднем на одного монстра уходит от 3 до 6 тысяч полигонов, что в сравнении с 300-500 плоскостями в Quake и даже 1000 в Quake II выглядит очень внушительно. В основном все эти штуки уходят на обработку углов, стараясь уменьшить эффект кубичности персонажей игры. На уменьшение этого эффекта направлена и новая система прицеливания. Если в Quake вам было достаточно стрелять в направле-

... таких комплексных полигональных моделей, как в Half-Life вам вряд ли где-нибудь приходилось видеть.



Этих здоровенных ребят стоит опасаться ничуть не меньше, чем жутких монстров. Только посмотрите, что они делают со стариком, только что защитившим свою докторскую диссертацию!

жет привести какой-то странный шорох, особенно несколько раз повторившийся, а монстр насторожится, если почувствует, к примеру, запах мяса. Испугать человека проще простого — возьми, да и выключи свет в помещении — пусть и не ужас, но легкая паника товарища охватит. Монстра же это только раздражит и заставит искать виновника. Солдат вызовет помощь по рации, монстр оглушит окрестности безумным криком, созывая своих на подмогу. В каждом из «штатных» режимов у персонажей имеется некоторое количество линий поведения, то есть схем действия, которым они будут стараться следовать, исходя из обстоятельств. Совершенно неизвестно, что решит сделать израненная тварь — бросится на вас с новой силой, ожесточенно сражаясь до самой смерти, или же, поджав хвост (если таковой имеется), побежит искать тихое уютное местечко, чтобы зализать раны. Зависит от тех самых обстоятельств. Отчаявшийся солдат может достать ракетную установку, подползти к вам поближе и спустить весь боезапас. Непредсказуемость — вот отличительная особенность **Half-Life**.

Более чем убедительны и некоторые AI-манипуляции, произведенные создателями игры над NPC. Удивительно хотя бы само присутствие их в стандартном 3D Action (в Jedi Knight, к примеру, они были просто кусками декораций). Тем более интересен и факт наделения их интеллектом. NPC — это достаточно широкий класс персонажей в игре. И выражен он не только сгорбленными старичками в белых халатах (учеными), но и огромным количеством NPC, не имеющим отношения к миру людской цивилизации. Оригинальность же подхода авторов к решению некоторых технических проблем с помощью NPC просто поразительна.



Глубоких колодцев и подземелий в Half-Life хватает. Сходство с Quake проявляется как раз в таких эпизодах

нии противника (хотя бы с минимальной точностью), то здесь вам придется основательно целиться. Во-первых, количество наносимых повреждений зависит от «точки приложения» вашего

от него процентов десять былого объема, то в **Half-Life** подобные параметры рассчитаны очень точно, и оторванная клешня или рука не превратится в маленький кусочек мяса. Более того, разработчики собираются, если будет время, подумать и о монстрах, которые состоят из независимых сочленений, каждое со своим собственным мозгом. Такого зверя придется шинковать на мелкой терке или же пропускать через мясорубку, так как драться он может хоть ногой, хоть рукой, хоть ухом. Да, кстати, не рассчитывайте на то, что в трупах монстров вы сможете увидеть все те кости, о которых я столь ярко рассказывал. Виртуальные они, не настоящие, и видимы только для движка игры. Время полигональных функционирующих организмов еще не пришло, но оно достаточно близко, если учесть те темпы, которыми движется вперед искусственный интеллект в компьютерных играх.

Несмотря на все достижения других

Сергей ОВЧИННИКОВ



атмосфере игры. Трупоеды не только рыскают по уровням в поисках пищи, но и наделены некоторыми очень забавными чертами характера. К примеру, они очень боятся быть съеденными крупными монстрами, и потому шарахаются от любого живого существа. Боятся света, и потому предпочитают искать пропитание ночью или в темных комнатах. Вот вам, пожалуйста — обычные NPC, а ума больше, чем у какого-нибудь Shambler'a. Более сложные персонажи способны даже говорить, правда, строго в пределах собственных сценариев. Они изредка способны поделиться с вами информацией, чаще помогают материально — аптечку дадут или банку с содовой. Дедушки-профессора бегают по научным комплексам в полной панике от всего случившегося, повышенно нервозно



... сложные персонажи способны даже говорить, правда, строго в ограничении собственных сценариев.



реагируя на все происходящее. Пользы от них практически никакой, но опять-таки, атмосферу только из полигонов не сделаешь. Что касается самих монстров, то они в достаточной степени агрессивно относятся как к вам, так и к некоторым своим соплеменникам. Они не просто приучены убивать все, что находится в пределах их видимости, но и умеют охотиться, выслеживать свои жертвы, стараются нагрянуть как раз в тот момент, когда вы меньше всего этого ожидаете. При всем этом вы — далеко не единственная их цель. В мире **Half-Life** для них может найтись и более приятная, вкусная пища, так что не стоит обольщаться по поводу собственной уникальности. Пристрастие этих тварей к разнообразной пище может как-нибудь спасти вам жизнь. Схема же поведения монстра в подобной ситуации проще всего объясняется самими разработчиками: «Монстр X значительно больше любит кушать на обед монстра Y, чем пережевывать кости какого-то человека». От себя хочется добавить: «Которого еще и поймать надо».

Исходя из реалистичности, Valve отказались от растворяющихся трупов. Неэстетично, некрасиво, непонятно. Все трупы остаются лежать на поверхности, тем самым заметно замедляя работу программы — лишние полигоны, лишняя потеря производительности. А посему было решено вставить в **Half-Life** неких тварей, любителей падали, которые очищали бы мир игры от ненужных трупов. Конечно, они и сами жрут некоторый процент процессорного времени, но зато помогают добавить еще капельку реалистичности

Профессора, монстры, солдаты — как все это вписывается в игру? Кто кого не любит, и почему все друг по другу стреляют и пытаются поскорее разделаться с врагами? Ответы на эти вопросы даст рассказ о сюжетной линии **Half-Life**, именно линии, а не о содержании вступительного ролика. Если бы это был только вступительный ролик, я бы и говорить о нем не стал. Тут же совсем другое дело.

Valve не любит рассказывать сюжет в начальной заставке. Чуточку заинтриговать — вот и вся задача. Начинаем игру практически с нуля. Известно, что главный герой — ученый одного засекреченного военного комплекса. Работает на правительство уже долгие годы. Но за все это время ему так и не довелось как следует изучить тот объект, который охраняется сотнями военных и находится в самой недоступной части базы. Однажды ему удается проникнуть в это место, но ничего особенного, кроме странной огромной машины, он там не находит. Поспешно выбирается обратно и не успевает дойти до своего рабочего места, как доносятся звуки жуткого взрыва, а вся база трясется мелкой дрожью. Незаметный серенький ярлычок «предатель» мгновенно прилепляется к нашему неудачнику. Проходит пара часов. Герой решается на первый выход «в свет», но то, что он видит, выйдя в бывшие прежде оживленными коридоры базы, просто потрясает. Полный разгром. Внезапно слышатся странные звуки, и появляется первый монстр **Half-Life**. В страхе Gordon Freeman, а именно так зовут героя, пытается бежать, поднимается на несколько уровней и видит, что прибыла подмога в виде военных. Нет, не может быть, военные расстреливают научных работников! Выяснить, что случилось — вот главная задача, но это на будущее, а пока надо постараться проскользнуть мимо кордонов из монстров и солдат на поверхность, к свободе. Один солдат оказался очень сердобольным — подарил перед смертью свой пистолет.

Вот примерная завязка. Как видите, она оставляет множество вопросов. Уже в ходе игры выясняется, что правительство скрыло от людей тот факт, что контакт (если его можно так назвать) с инопланетными цивилизациями уже установлен, с помощью портала, найденного на одном из разбившихся космических кораблей пришельцев. На месте этого портала и построена была лаборатория вместе со странной машиной-саркофагом для ворот в мир пришельцев. Солдаты же должны уничтожить следы катастрофы и пресечь возможность проникновения пришельцев на Землю. Справиться им не удалось, и планета оказалась в страшной опасности. В сюжетной линии просматривается сильнейшее, на мой



Сергей ОВЧИННИКОВ



взгляд, влияние сериала X-Files на современного зрителя, от программиста и до обычного игрока. Правда, **Half-Life** пошел еще дальше, не только доказав факт наличия пришельцев, но и отправив в одной из заключительных миссий главного персонажа как раз на их планету. Гордону придется уничтожить целую расу пришельцев, что выставит на свет очередной риторический вопрос — вправе ли одни вершить судьбу других? Неужели не было других путей? Что будет дальше — разработчики обещают сказать, когда **Half-Life II** будет, как первая часть сейчас, в состоянии «почти-готовности».

Врагов в **Half-Life** вам встретится очень много. Всего Valve предусмотрела около 40 типов монстров, которые, правда, будут обитать строго в пределах собственных миров. С учетом всех вышеприведенных причитаний на тему скелетных моделей и сложности моделей AI, следует признать, что разработчикам удалось выполнить титаническую работу. Внешний же облик «плохишей» способен даже заядлого поклонника Resident Evil привести в трепет. По эффектности выползания, выпрыгивания, одним словом, появления на публике друзья из **Half-Life** не уступят своему именитому сопернику-ужастику. Разумеется, никакого сравнения Quake'овские твари с этими монстрами не выдерживают. Те просто клоуны из парка развлечений. Любимым приемом Ихтиозавра (не имеет практически ничего общего с ископаемым) является гигантский прыжок из глубины какого-нибудь бассейна с уже раскрытой наготове пастью прямо на ничего не подозревающего обывателя, любующегося подвижной текстурой на воде (кстати, по красоте вода вполне может соперничать даже с Unreal). Не видеть бы его жуткого облика, и можно было бы подумать, что это просто дрессированный дельфин прыгает, чтобы получить рыбку в подарок. И он ее получит, вот что самое страшное.

Изобретательность дизайнеров уровней весьма примечательна. Казалось бы, что еще можно придумать в этой исхоженной великим Ромеро и прочими гениями области? А как насчет уровня, действие которого происходит на высоте нескольких сотен метров над землей, среди гигантских скал? А задача — дойти до секретной базы, расположенной на высокогорном плато. Вам придется продираться сквозь дикие кустарники, использовать все свои способности к альпинизму, хвататься за обломки труб и находить случайно оставленные лестницы. Не забывая при этом убирать кордоны солдат и постоянно думать о том, как бы спастись от боевого вертолета, который успел вас засечь. Если все остальное сделано на этом уровне отлично, то приплетение к сюжету настоящего вертолета Apache является просто гениальной идеей. Стоит заметить, что детализации в этом вертолете побольше, чем бывает в иных симуляторах, а держится он в воздухе, соблюдая все (или почти все) законы физики. Не стоит забывать и о том, что день не так уж и долог, а ночью пробираться сквозь жуткие горные ландшафты вообще почти невозможно.

Каждый из уровней наполнен множеством мельчайших деталей, от которых игровой процесс обогащается совершенно уникальными элементами. На пути вам будет встречаться огромное количество разнообразных механизмов, о назначении которых предстоит долго подумать. Конечно, это не Myst, но все же. Вот простой пример. В поисках очередных аптечек или боеприпасов вы набредаете на огромную долину, просто кишащую монстрами. В уголке стоит странный столик с двумя планками и двумя рычагами. Первый двигает одну планку по вертикали, другой вторую по горизонтали. А столик является на самом деле картой местности. Тот кусок территории, который попадет у вас в перекрестие, будет подвергнут сильнейшей атаке с воздуха. С огромным фейерверком. С интерактивностью тоже все в порядке и даже более того. Проламывающиеся стены, падающие полы и потолки, нестандартные эффекты — всего этого в Half-Life достаточно. Примечателен и маленький моментик, связанный с использованием краски, видимо, специально предназначенный для многопользовательской игры. Дело в том, что переработанный движок позволяет наносить более чем одну текстуру на объект, и поэтому игроку дана возможность периодически самостоятельно «красить» стены и объекты в игре. Это позволяет не только выводить нецензурные выражения на заборах, но и, к примеру, маркировать пути в лабиринтах, чтобы не путаться. Неизвестно, правда, как на эти художества будут реагировать монстры. Что касается приколов в стиле Duke Nukem, то некоторое их количество будет присутствовать в **Half-Life**, хотя, конечно, и не совсем в той манере, что практиковалась известным психом Дюком. Тем не менее, имеются всяческие автоматы с газировкой и напитками покрепче, которые можно пинать и сбрасывать в воду, а также туалеты и прочие примечательные места.

Очень интересно реализован процесс перехода от уровня к уровню. Никакой телепортации, напротив, как правило, вы сможете увидеть начало следующего уровня, как раз завершая свой поход по предшествующему. Для вас переход будет практически незаметен — всего пара-тройка секунд задержки. То же самое верно и для монстров, которые при желании теперь могут преследовать вас хоть на протяжении всей игры, переходя вместе с вами с уровня на уровень. Справедливость прежде всего!

Half-Life предназначен в первую очередь для того типа игрока, которому уже надоели стандартные 3D Action. Хочется чего-то более серьезного, разумного. А главное, страшного. Никого уже не могут напугать обыкновенные монстры. Всем хочется настоящих ужасов. А они состоят не в количестве «чужих», а в правильном использовании игровых моментов. Прием ранее почти идеально использовался в играх серии Resident Evil. Кажется, и у нас на PC появится какое-то свое завораживающее и заставляющее замирать от ужаса произведение. Будем надеяться, что так все и получится. Пока же скажу одно — проект заслуживает пристальнейшего внимания.

СИ

Каждый из уровней наполнен множеством мельчайших деталей, от которых игровой процесс обогащается совершенно уникальными элементами. На пути вам будет встречаться огромное количество разнообразных механизмов, о назначении которых предстоит долго подумать. Конечно, это не Myst, но все же.



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

ПРОСЬБА ПРИСТЕГНУТЬ РЕМНИ...

Страна Игр **АПРЕЛЬ** 1998

Густая облачность нависает низким сплошным покрывалом над Лондоном. Видимость **7** миль. Мы выруливаем на взлетную полосу международного аэропорта Гатвик. После промокшего от дождя перрона кабина кажется самым уютным местом в мире. Самолет замер на исполнительном старте. Полумрак кабины освещен созвездием приборов и дисплеев. Мерно урчат реактивные двигатели. Очерченная белыми огнями лента взлетной полосы убегает к горизонту, сужается там в точку и упирается в серую стену дождя. Галогеновые бело-голубые вспышки проблесковых маяков рисуют блики на полированных кромках стреловидных крыльев и мокром асфальте. Раннее дождливое утро. Ангары у кромки летного поля и вышка управления над терминалом расчерчены теплым светом прожекторов. Дальше, под водянистой бахромой рваного края туч мерцает оранжевая россыпь Лондонских окраин.

— Закрылки двадцать.

— Есть закрылки двадцать.

Где-то сзади самолет отозвался далеким гулом механических мышц. Крылья плавно выпустили назад-вниз мощные щелистые перья закрылков.

Многоголосый эфир наполнил кабину атмосферой далекого движения в большом муравейнике воздушного пространства над Лондоном. Неожиданно близко и отчетливо раздался голос диспетчера аэропорта:

— Лерджет сорок пять лима джульет, Гатвик-Тауэр, вам разрешен вылет на Инсбрук, выход через Биггин Хилл, эшелон пятнадцать тысяч, код системы опознавания сорок два сорок пять, работайте со стартом...

— Сорок пять лима джульет, понял.

— Гатвик-Старт, лерджет сорок пять лима джульет на исполнительном, полоса ноль восемь правая, к взлету готов.

— Лерджет сорок пять лима джульет, после отрыва сохраняйте направление полосы. Взлет разрешаю.

— 45LJ, вас понял, набор с курсом взлета...

Двигатели дуэтом взяли высокую ноту, сорвались и забасили нарастающим ураганом раскаленного газа. Два кинжала сокрушительных струй ударили назад в асфальт, в густой и мокрый неподвижный воздух, пригнули траву на десятки метров, сметая все на пути. Самолет задрожал всем корпусом присел на переднее колесо, сдерживаемый тисками тормозов, заюзил, запросился в разбег. Стрелки указателей тяги легли на красные отметки взлетного режима. Температурные датчики и манометры систем двигателей показали, что машина достаточно раскочегарилась для прыжка в небо.

— Экипаж, взлетаем, подьем 143, отрыв 146, безопасная 170, РУД держать, секундомер включить...

Обрадованный свободе самолет встрепенулся, качнулся на облегченных амортизаторах и, вдавливая нас в кресла нарастающей силой, устремился к концу взлетной полосы. Огни осевой линии и кромок ВПП замелькали навстречу, размазались в светящиеся трассеры.

— 45LJ, на разбеге...

— Восемьдесят.

— Девяносто.

— Сто.

— Давление в норме.

— Сто десять.

— Рубеж.

— Продолжаем взлет.

Навстречу выплыл из тумана и пронесся назад-влево сверкающий дворец аэровокзального комплекса, стальной городок ангаров скользнул мимо нас и исчез по другую сторону. Красные ограничительные маркеры конца полосы стремительно росли на глазах. Спасительный асфальт обрывался ровным срезом торца с белой «зеброй» разметки.

— Подьем.

Самолет приподнял нос, закрывая конец полосы...

— Отрыв.

Машина шаркнула резиной по асфальту в последний раз и стихла, карабкаясь вверх по ставшему плотным воздуху. Постройки и красные маяки мачт у края летного поля ушли вниз, под приборную доску. Туман стал гуще, закрывая землю все больше и пряча от нас огни, дома и дороги.

— Шасси убрать.

Стукнули створки под днищем самолета, зарокотали с натужным скрипом ноги шасси, пряча колеса в открытые ниши. Самолет еще убавил в голосе и окреп в полете, вжился в скоростной напор воздуха, стал устойчивым, атмосфера приняла его и дала надежную опору.

— Фары выключить, убрать.

— Закрылки убрать.

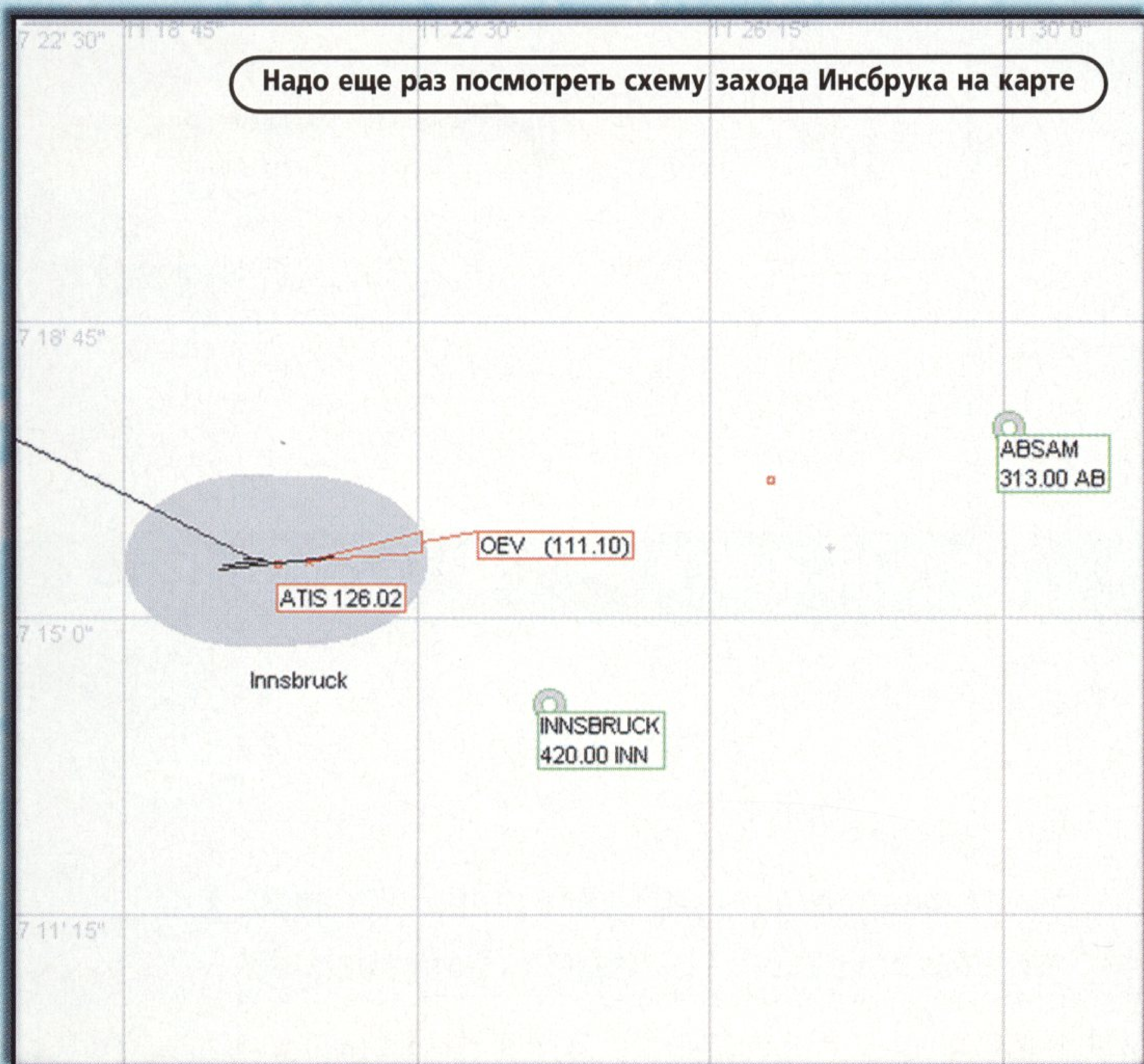
Крылья втянули оперение закрылков, рассекая упругую воздушную массу. Тучи ударили в лоб самолета вязкой стеной свинцового цвета и спрятали остатки земли. Туманный Альбион остался где-то под нами.

— Лерджет сорок пять лима джульет, выход из круга левым на курс тридцать три, перехват радиала Би Ай Джи тридцать два. Набирайте эшелон десять тысяч до Биггин Хилла.

— Сорок пятый понял вас, эшелон 10 доложу.

Гул двигателей стал тише и ровнее. Самолет уверенно наматывал метры высоты в сплошном месиве облаков. Мы настроили дальномерно-радиальную радиостанцию на частоту Биггин-Хилла и легли в левый разворот на новый

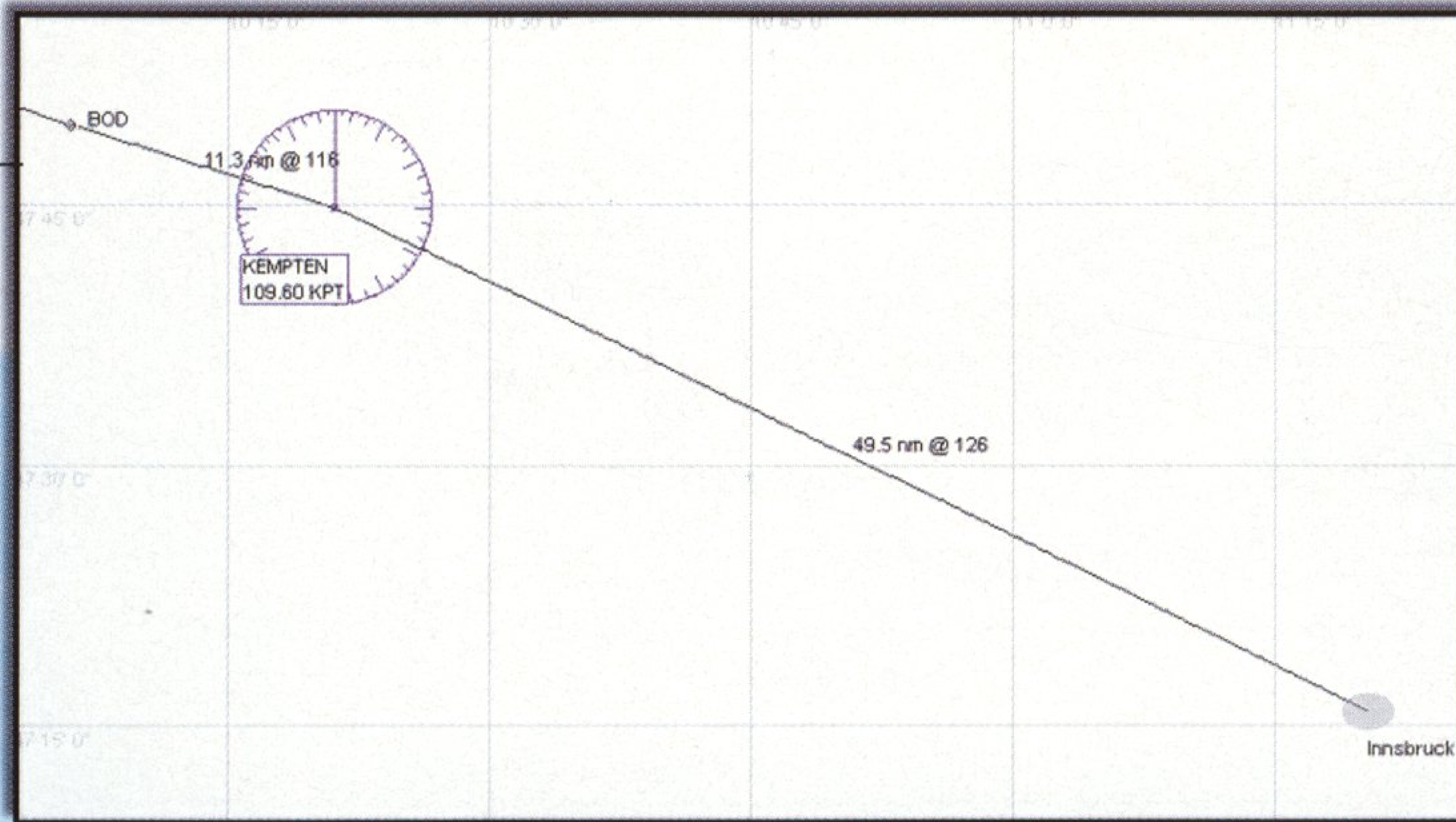

Проходим Страсбург



Надо еще раз посмотреть схему захода Инсбрука на карте

Lancelot

У точки снижения расположена станция VOR (дально-мерно-радиальная система, как в Биггин-Хилле). Это Кэмптен — городок в курортной зоне



курс. В разрыве туч мелькнули высотные дома и автострада. Зеленая стрелка указателя курсовой системы отклонилась чуть влево от центральной отметки. Я увеличил крен и взял поправку на два градуса от заданного курса.

— Нас сносит ветром, введи поправку на угол сноса.

Второй пилот настроил автопилот на заданную высоту 10000 футов и ввел коррекцию на ветер в значение курса.

— Автопилот активен, режим — набор и курс.

— Управление отдал.

— Управление принял.

Бог ты мой, горы в считанных сотнях метров!

Дальше машину можно вести кнопками на пульте автопилота, осталась забота следить за курсом и скоростью и поглядывать на режим двигателей.

— Эшелон перехода, высотомер двадцать девять девяносто два.

Нас все также кутает в непроглядном мешке толстый слой облаков над Лондоном. Мы переставляем высотомеры с параметров фактической погоды у торца взлетной полосы на давление стандартной атмосферы. Верхний край пелены, застилающей обзор, просветлел, прорезалась дымчатая розовая полоска, за ней — серо-молочная и голубая. Стрелка курсовой системы, показывающая направление узкого невидимого радиолуча, протянувшегося от наземной станции в Биггин-Хилл медленно подошла к центру шкалы прибора.

— Перехват Би Ай Джи. Автопилот переключить в режим навигации.

Теперь машина пойдет по командам автомата с земли, приближаясь к нему по точнейшей траектории узкой «золотой» середины установленного воздушного коридора. Дадим немного пообщаться двум компьютерам — нашему бортовому и его собрату в Биггин-Хилле на земле. После включения режима навигации начался безмолвный разговор по радиолучу двух нашпигованных электроникой машин, разделенных расстоянием в десять миль. Одна передает поток информации о своей скорости, высоте и местоположении, другая командует радаром, антеннами и прочим хозяйством на земле, чтобы вести самолет точно по линии пути, обрабатывает и передает на борт управляющие данные. Вот уже половину лобового остекления занимает светлая полоса верхнего края облаков. Над ним виден подсвеченный рассветом перламутровый покров еще одного, более высокого слоя. Повинуясь автоматике, машина подворачивает, кренится, чтобы удержаться на радиолуче, с которого ее сносит крепким порывистым ветром. Куски облаков проносятся над самой кабиной, бьют в стекло, клубятся внизу и по-бокам. Мы идем по поверхности большого атмосферного фронта как на глиссере, взрывая клочья пены. Скорость 0,4 Маха — почти половина скорости звука. Прошло десять минут от начала разбега в Лондоне, мы отмахали двадцать километров от места старта и поднялись на семь тысяч футов.



Доворачиваю в створ посадочной полосы по сигналам системы ILS



Маяк уже рядом, а наш приемник «схватил» луч посадочной системы аэродрома



Продолжаем снижение протискиваясь в ущелье

Пассажиры, наверное, не успели открыть банки с напитками. Еще через несколько минут прибор показывает две мили от наземной станции.

— Контроль, я Лерджет сорок пять лима джульет, Биггин-Хилл десять тысяч.

— Lerjet 45LJ, Гатвик-Контроль, разрешаю выход на Сент Ингльверт, набирайте эшелон три семь ноль с курсом сто шестнадцать. Счастливого пути.

Мы прощаемся с Британским берегом и поворачиваем в сторону маяка Сент-Ингльверт, что на французском побережье.

— Курс сто шестнадцать, радиокомпас три восемь семь запятая ноль, КУР ноль, набор тридцать семь тысяч.

Настраиваем второго помощника — радиокомпас. По аналогии с обычным магнитным он показывает направление стрелкой, но стрелка эта смотрит не на север, а на всенаправленный радиомаяк. Сейчас мы ставим частоту 387.0 и слышим сигналы морзе из французского города: «два коротких, длинный-короткий, два длинных — один короткий». Смотрим по карте — все правильно это «ING» — позывной берегового маяка на той стороне Ла-Манша. На радаре квадраты полей, изрезанная кромка берега и город, скрытый от нас сплошными облаками. Это Довер — форпост на берегу Англии. Впереди пролив. Мы будем пересекать его в самом узком месте, здесь меньше шестидесяти миль. Лететь до Сент-Ингльверта минут 9-10. Тучи стали попадаться прямо на нашей высоте — трясет изрядно. Слева и справа водная гладь, сколько хватает взгляда, а впереди уже показалась бурая полоска земли. Уже совсем рассвело. Небо выше нас стало лазурно-голубым. Из-под лоскутов облачного покрова выполз крупный остров, покрытый яркой зеленью, за ним узкая полоска и воды и берег Франции. Стрелка радиокомпаса разворачивается назад. Этот кувырок означает, что мы проследовали маяк Сент-Ингльверта. Город скрывают облака. В разрывах видны леса и рисунки полей. Следующий пункт маршрута — Валенсинес. Настраиваемся на его маяк и продолжаем полет.

— Радиокомпас триста семнадцать, запятая ноль. Выход на маяк Ви Эс.

Lancelot

Мы тормозим и освобождаем ВПП по средней рулежной дорожке, которая ведет прямо к зданию аэровокзала





Выравниваю машину и слышу приятный скрип резины — колеса встретились с землей

Поворачиваем на новый курс. Облака поредели и обнажили большой цветастый ковер города прямо по нашему курсу. Со всех сторон он обрамлен ровными парками леса. Мы подходим к городу вдоль русла какой-то реки. Она разделяется на два рукава, и входит обоими в гущу городских кварталов. Город, судя по всему, не очень многоэтажный. Его составляет множество пестрых улочек, разделенных ровными нитками дорог и излучинами двух рукавов реки. Радиокомпас оживился над центром города и заерзал стрелкой. Значит это и есть Валенсинес. Впереди показалась городская окраина и озерко, окруженное вязью автомобильных дорог. Но стрелка радиокомпаса «заваливается» назад, и нужно настраивать приемник на очередную радиостанцию. На этот раз нас ждет местечко Шарльвиль-Мезье (не знаю, насколько точно я могу написать по русски это французское название).

— АРК на частоту триста семьдесят девять, курс сто двадцать семь. Выход на привод «Си Зет».

До пункта всего пятьдесят шесть миль (это около восьми минут полета), значит я опять не успею хлебнуть кофейку. Летать над Европой — сплошная морока, каждые пять минут очередной поворотный пункт. Привстать с кресла некогда. Доворачиваю вслед за стрелкой радиокомпаса правее, а этот Мезье уже показывает желтоватый край из под облаков. Река продолжает свой путь вслед за нами, только здесь она уже рассыпалась на четыре узкие извилистые речки, которые петляют по ярким полям и ныряют в лесные околки. Вообще-то правильнее сказать, что это множество речек собирается постепенно в один поток по всей северной Франции, чтобы влиться в Атлантику. Просто мы летим на юг, против течения. «Культурные» квадратики возделанных полей сменяются бурой бесформенной равниной, которая обрамляет серые россыпи построек. Надо полагать, это наш очередной пункт маршрута. Так и есть, хоть город и неважно видно под облаками, но стрелка радиокомпаса делает оборот на сто восемьдесят градусов над его южной окраиной, которая хорошо видна на радаре. Следующий номер программы — некий пункт по имени Метц, австрийская граница и вообще, точка начала снижения. До границы всего семьдесят миль. Так и знал, что кофе пить придется в Инсбруке.

— Радиокомпас триста пятьдесят четыре, позывной «Эм Ти Зет». Доверни на радиостанцию.

Докладываем пролет точки и разворачиваемся на следующий отрезок пути.

— Лерджет 45LJ маяк «Си Зет» пятнадцать тысяч, Метц рассчитываю в 10-41.

— 45LJ, Метц доложите.

Под нами ровные квадраты чего-то очень похожего на фермы. Вперед убегает лента автодороги и петляет река, то и дело забегая то на но одну, то на другую сторону от шоссе. Если бы я летел пониже, например, на маленькой Цессне, то наверняка разглядел бы мосты и сельские домики. Стрелка радиокомпаса слегка отклоняется в сторону — нас опять сдувает с трассы ветром. Берем небольшую поправку против угла сноса. Дорога хорошо видна на радаре. Вот появилась еще одна рядом с первой. Частнику на поршневом самолете над Европой можно легко долететь из одного города в другой используя эти ориентиры. Крупная река пересекает нам путь перпендикулярно направлению полета — скорее всего там и проходит граница. Радиокомпас подтверждает мои мысли и разворачивает стрелку. Пролетели Метц. Мы над Австрией. Докладываю очередному диспетчеру пролет этого пункта и доворачиваю на город Страсбург.

— Лерджет 45LJ, Метц пятнадцать тысяч.

— 45LJ следуйте на маяк «SI», частота четыреста один, работайте со Страсбургом.

— 45LJ подтверждаю Страсбург 401, до свидания.

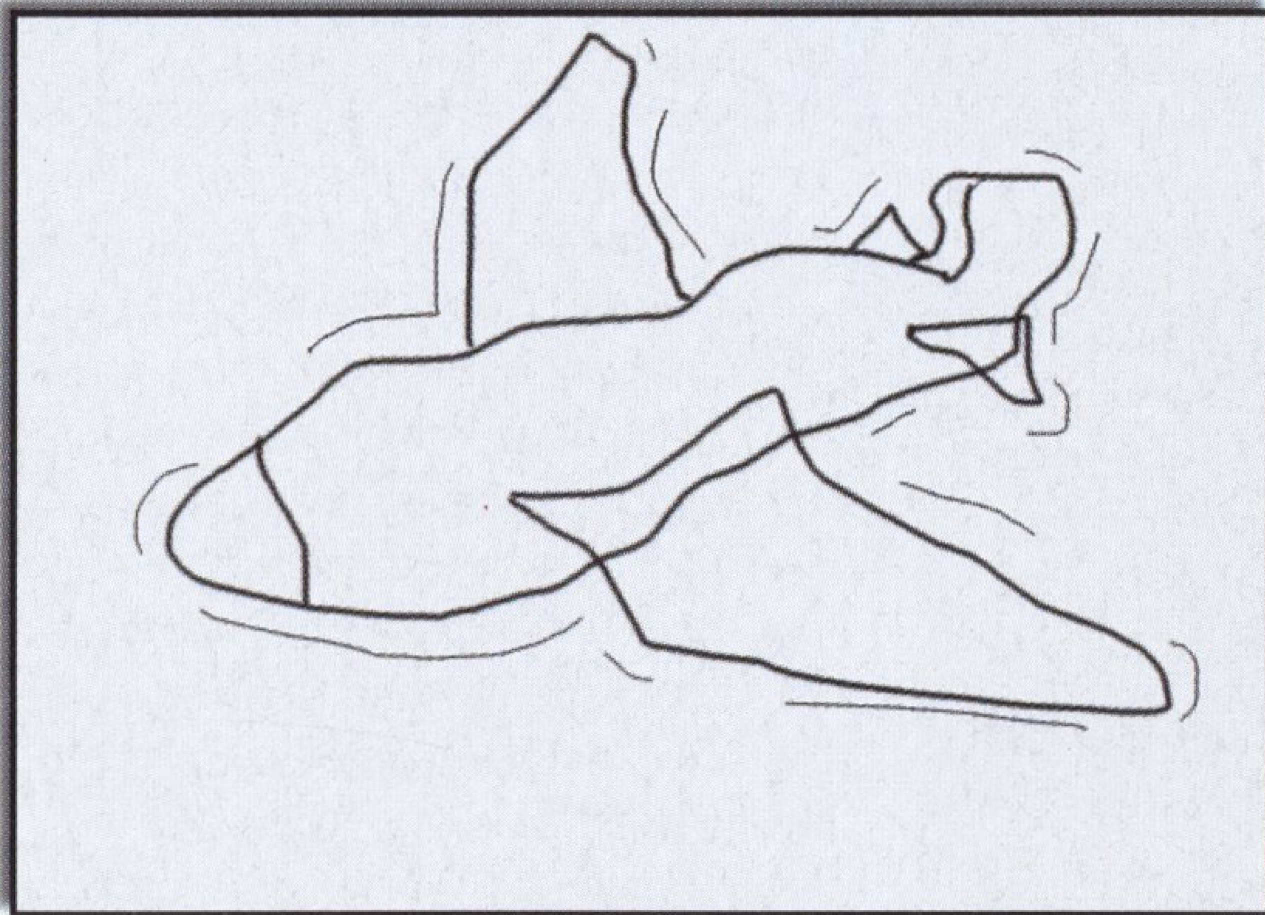
Прослушиваю «SI» (позывной Страсбурга) на новой частоте и выхожу на связь с диспетчером.

— Страсбург-Контроль, Лерджет 45LJ, добрый день, прошел Метц пятнадцать тысяч, под ваше управление на Инсбрук.

— 45 лима джульет, я Страсбург-Контроль, сохраняйте эшелон полета, пролет маяка «Эс Ай» доложите. Выход на Инсбрук через маяк Менген частота четыреста один «Эм И Джи»...

Перед Страсбургом много озер. Я насчитал пять прямо по курсу. Они близко друг от друга, как треугольные кляксы на фоне леса. Наверное, здесь неплохая рыбалка. Мелких речушек тоже хватает. Они как синие вены питают се-

Заруливаем на стоянку и останавливаемся. Близкие горы, так и зовут развлечься где-нибудь в хорошем местечке



Как и было обещано, самолет начинает швырять вверх-вниз и бросать в стороны



Вот он, Инсбрук — уютно уместился между горами, словно кто-то насыпал пригоршню домиков в плоскую чашу с высокими краями

Lancelot



Постройки и красные маяки мачт у края летного поля ушли вниз

рую чешуйчатую громадину города, которая раскинулась на горизонте. Подлетев ближе, можно рассмотреть, что город вовсе не серый, а очень даже веселенький. Крыши домов всевозможных цветов радуги, парки, дороги и площади. За городом расположилось полукольцо гор. Очень красивая панорама. Горы довольно высокие, с улиц города их должно быть видно. Проходим Страсбург и настраиваем приемник ADF на Менген (401.0 — как сказал диспетчер). Это последний поворотный пункт перед снижением и посадкой. За Страсбургом горы выстраиваются сплошным массивом. Мы приближаемся к одному из главных горнолыжных курортов мира. Облака громоздятся белой стеной впереди самолета, закрывая обзор. Это не радует, нам скоро снижаться, а внизу горные пики. Радар тут сильно не поможет. Только очень точный заход на посадку по установленному коридору может гарантировать безопасность снижения. Уклонился от трассы на несколько миль — и комиссия будет неделю искать обломки в Альпах. Думаю, что в планы моих пассажиров входят развлечения другого типа, поэтому надо еще раз посмотреть схему захода Инсбрука на карте. У точки снижения расположена станция VOR (дальномерно-радиальная система, как в Биггин-Хилле). Это Кэмптен — городок в курортной зоне. Настраиваем свою систему (NAV-1 Radio) на его частоту, чтобы дать компьютеру немного «порулить».

— Навигационную станцию 1 — на частоту сто девять запятая шесть, автопилот в режим навигации, перехватываем радиал сто пятнадцать.

— 109,6 настроено, сигнал принят, радиал сто пятнадцать установлен, удаление пятьдесят две мили, автопилот-линк включен.

— За десять миль до Кэмптена начнем снижение.

Самолет уверенно входит в автоматический разворот совместными усилиями наземного маяка и нашего автопилота, перехватывает радиолуч (VOR Radial) номер 115 и выходит на новый курс. Счетчик оставшегося до Кэмптена расстояния (DME-1) показывает цифру 25.

— Удаление двадцать пять, контроль по карте перед снижением.

Туман стал гуще, закрывая землю все больше и пряча от нас огни, дома и дороги

Второй пилот вынимает планшет ККП (карта контрольных проверок), мы начинаем готовиться к снижению...

Смотрели художественный фильм «Экипаж»? В момент взлета из аэропорта Бидри, где разразилось стихийное бедствие, экипаж Аэрофлотовского Ту-154 под командованием Георгия Жженова быстро и слаженно произносил десятки команд, включая и проверяя такое же количество агрегатов и систем. Впечатляющий фрагмент в фильме. Это и есть не что иное, как чтение ККП, или, как говорят пилоты, «контроль по карте». Любой летчик делает это несколько раз в каждом рейсе. Бывает контроль по карте перед взлетом, перед посадкой, перед запуском и т.д. — на каждом этапе полета. Один из членов экипажа громко читает по специальному списку перечень операций, а все, кого касается та или иная команда, производят необходимые действия с вверенным ему приборным «хозяйством». Проверка заканчивается переводом сложного организма самолета в новое состояние и рапортами членов экипажа о готовности к выполнению работы на очередном этапе полета.

После выполнения проверки устанавливаем связь с Инсбруком и запрашиваем условия снижения (COM Radio — 126.02).

— ...Лерджет 45 LJ вызывает Инсбрук.

— Лерджет 45 LJ, «Инсбрук-Подход», добрый день, снижайтесь до 5000, с выходом на KUHTAI частота 413.0, круг полетов правый, в районе аэродрома облачность 8 баллов, 8100 футов, ветер 36 градусов десять узлов, порывы до тридцати, болтанка, обледенение. Полоса ноль восемь, курс подхода восемьдесят, заход по системе ILS, частота 109,7. Превышение порога ВПП 1890 футов, полоса мокрая, сцепление ноль пять.

Порадовал Инсбрук, нечего сказать. Может, на лыжах ездить там и здорово, но заходец на посадку обещает быть «лучше не придумаешь». Полоса этого аэродрома зажата между горными хребтами, поэтому нужно строить маневр подхода очень точно.

— Экипаж, снижаемся. Автопилот выключить, выход на привод.



Очерченная белыми огнями лента взлетной полосы убегает к горизонту, сужается там в точку и упирается в серую стену дождя

Lancelot

Подлетев ближе можно рассмотреть, что город вовсе не серый, а очень даже веселенький. Крыши домов всевозможных цветов радуги, парки, дороги и площади



Ставим «Малый газ», двигатели послушно стихают, уступая нарастающему гудению ветра. Самолет проседает и начинает терять высоту. Впереди показались пики гор и, почти сразу мы влипли в непроглядную толщу густых облаков. Высотомер резво отсчитывает тающую высоту. Мы идем «вслепую» ориентируясь по стрелке радиокомпаса, которая указывает на точку входа в глиссаду (место, где мы поймаем радиолуч от порога взлетной полосы бортовым приемником системы посадки ILS). Как и было обещано, самолет начинает швырять вверх-вниз и бросать в стороны. На пяти с небольшим тысячах высоты вываливаемся из облаков:

— Бог ты мой, горы в считанных сотнях метров!



Вот уже половину лобового остекления занимает светлая полоса верхнего края облаков. Над ним виден подсвеченный рассветом перламутровый покров еще одного, более высокого слоя

Самолет швыряет еще хуже.

— Закрылки — восемь градусов.

Продолжаем снижение, протискиваясь в ущелье. Маяк уже рядом, а наш приемник «схватил» луч посадочной системы аэродрома.

— Скорость сто восемьдесят.

— Закрылки — двадцать, режим шестьдесят девять.

Двигатели самодовольно заурчали, набирая обороты. Зазвучали сигналы маркера — пролет радиомаяка.

— Дальний, шасси выпустить, закрылки сорок...

Туманный Альбион остался где-то под нами

Доворачиваю в створ посадочной полосы по сигналам системы ILS. Стрелки прибора перекрещиваются в центре — это означает, что мы «вписались» в траекторию захода.

— Лерджет 45 лима джульет, на курсе на глиссаде, к посадке готов.

— 45LJ, посадку разрешаю.

Вот он, Инсбрук — уютно уместился между горами, словно кто-то насыпал пригоршню домиков в плоскую чашу с высокими краями. Полоса засветилась бусинками огней подхода.

— Высота 600 футов...

— 500..., фары выпустить, включить.

— Рубеж, решение...

— Продолжаем заход.

— 300...

— 200...

Деревья и домики мелькают под самыми колесами.

— 150, 100

— Торец...

Расцвеченный огнями и разрисованный белыми полосами разметки торец бетонки с крупной цифрой «8» заполняет собой обзор и уплывает под панель приборов.

— Малый газ.

Выравниваю машину и слышу приятный скрип резины — колеса встретились с землей.

— Реверс.

Двигатели взвыли на новой ноте, отклоняя реактивные струи вперед, против движения. Бетонка замедляется в своем движении. Мы тормозим и освобождаем ВПП по средней рулежной дорожке, которая ведет прямо к зданию аэровокзала.

— Инсбрук-Руление, Лерджет 45 LJ на вашей частоте после посадки, прошу руление на стоянку.

— 45LJ, заруливайте по РДЗ, стоянка номер двенадцать центрального перрона, следуйте за машиной сопровождения.

— 45 LJ, конец связи...

Ветер бьет по обшивке. Заруливаем на стоянку и останавливаемся. Близкие горы так и зовут развлечься где-нибудь в хорошем местечке. Но придется довольствоваться рестораном и мотелем в аэропорту. Нужно возвращаться на базу. Мне завтра в Токио лететь на «горбатом джамбо» (Боинге-747). Успеть бы выспаться...

Пилоты **Microsoft Flight Simulator 98** могут легко повторить этот маршрут, настраивая радиочастоты, указанные в тексте. Желаю мягкой посадки и хорошей погоды в горах!

Lancelot
lancelot@dux.ru
(Flight Simulations Century Club)

СИ



Город судя-по всему не очень многоэтажный. Его составляет множество пестрых улочек разделенных ровными нитками дорог и излучинами двух рукавов реки. Радиокомпас оживился над центром города и заерзал стрелкой. — Значит это и есть Валенсинес

INTERACTIVE FICTION

Теория...

Удивительное — рядом

В этой статье я попробую рассказать об одном из малоизвестных жанров компьютерных игр. Ему лишь изредка уделяют внимание большие игровые журналы, представляя как эдакую экзотику (ну вот вроде этой самой статьи). Между тем он — один из самых первых игрушечных жанров, четко выделившийся еще в те времена, когда едва ли можно было разделить аркаду, ролевую игру и обычный паззл. Ежегодный прирост игрушек в нем ничуть не меньше, чем, например, в стратегиях. Он имеет свой довольно четкий и закрытый круг поклонников, которые устраивают встречи, выпускают журналы и, собственно, делают игрушки. Название этого жанра — Interactive Fiction, по-русски его иногда именуют страннотатым термином «текстовые квесты».

Скажу сразу: эта статья не будет странной. Я не стану никого убеждать в том, что текстовые игрушки намного круче своих графических собратьев, что все игры, где для открытия запертой двери достаточно мышкой подтащить к замку изображение ключа, а не набрать на клавиатуре «unlock door with key then open it», суть страшный отстой для тупых детей. Я лишь попробую обрисовать историю этого жанра, его нынешнее состояние и мой субъективный взгляд на его будущее, не забыв упомянуть про несколько особо примечательных его представителей и дать советы начинающим текстонабирателям.

Адвенчура и рождение жанра.

В 60-х годах фирма Digital Equipment Corporation разработала компьютер PDP, который в течение следующих тридцати лет захватил весь мир как эталон Малой ЭВМ, машины, способной на очень многое, и при этом занимающей всего-то полкомнаты. В некоторых конторах эти машины или их клоны (в том числе советского производства) используются до сих пор. PDP стала популярна сразу после своего появления, и многие научно-исследовательские институты оборудовали свои лаборатории этими чудами техники (в том числе Массачусетский Технологический, но об этом позже). Появилось огромное количество софта, написанного именно под PDP.

В начале 70-х на свет появилась компьютерная сеть ARPAnet, объединявшая разные исследовательские институты, как раз работавшие на PDP. В те времена компьютерщики представляли собой узкую группу единомышленников, разбросанных по разным концам американской страны и мира, и им необходимо было общение. Однако поскольку они были единомышленники, ни сеть, ни операционные системы, под которыми работали PDP, никакой защиты от взлома не имели. Собственно, и взлом-то был невозможен: зная нужный телефонный номер, можно было запросто подсоединяться к любому компьютеру в любом исследовательском центре и запускать там программы. Хакеры процветали, процветал и программистский прогресс в эдаком открытом соцсоревновании: все видели творения друг друга и всем хотелось выпендриться (денег на науку в то время никто не жалел).

Leather Goddesses of Phobos в эмуляторе Амстрада

Ранней весной 77 года компьютерный прогресс был остановлен примерно на две недели (это было подсчитано позже). Причиной стала программка на Фортране под эпохальным названием Adventure. Автором ее оригинальной версии был Вилли Краутер, однако человеком, выпустившим эту заразу в сеть (предварительно значительно расширив незамысловатую игрушку) стал Дон Вудс. Собственно, это была самая первая приключенческая игра, которая и дала название жанру, известному у нас больше как «квест».

С точки зрения играбельности, содержания и сюжета Adventure представляет собой редкостный отстой, сравнимый в этом плане разве что с более знакомым нам первым King's Quest'ом. Суть игры сводится к походам по пещерам в поисках различных сокровищ, для обнаружения и изъятия некоторых из которых приходилось решать отдельные задачи. Игра понимает команды только из двух слов и практически непроходима без хорошего умения пользоваться дебуггером (для получения одного из сокровищ надо безо всякой видимой причины положить в определенной комнате на пол определенный предмет). Тем не менее, в 77-м году игра пользовалась у народа бешеной популярностью и привела к тому, что все, в духе уже упомянутого соцсоревнования, принялись думать, что бы эдакое сделать еще более крутое. Так появился Зорк... но о нем позже.

Трудно сказать, стоит ли преклоняться перед игрой, давшей название жанру. Во-первых, название, прямо скажем, так себе (куда интереснее было бы, если бы жанр назывался, например, «зорк»). Русский «квест», кстати, значительно более конкретен и понятен — едва ли вам придет в голову обозвать «квестом», например, Oddworld или «Донки-Конга». А вот по-английски и они, и Space Quest в равной мере именуются adventure. И ведь не поспоришь: чем «Донки-Конг» не приключение?.. Во-вторых, игра Adventure далеко не шедевр, и подражание ей привело к появлению ряда прочих нешедевроподобных игрушек. И Краутер, и Вудс — программисты-системщики, впоследствии авторством игр себя не запятнавшие, что и неудивительно. Если бы в начале 77-го года не появилось на свет «Приключение», некая аналогичная игра возникла бы неизбежно, притом скорее всего в том же году, и не исключено, что она была бы значительно лучше, и вся индустрия пошла бы по совсем другому пути.

А так индустрия пошла по следующей дороге: в Adventure игрались самые разные люди, включая Билла Гейтса (Microsoft, кстати, впоследствии стала издателем этой игры для первых персональных компьютеров), авторов «Зорка» Дейва Леблинга и Марка Блэнка, а также чету Вильямс — Кена и Роберту. Вот последние две пары игроков и определили пути дальнейшего развития жанра, каковых обнаружилось ровно две штуки: в то время, как Леблинг с Блэнком принялись углублять сюжетную основу игр, Вильямсы ловко смекнули, что на этом деле можно сгрести кучу бабок, если угодить весьма низкоинтеллектуальным потребностям американской публики. Ей, публике, не думать хочется, ей бы картинок побольше да покрасивше. Посему Adventure надо как-нибудь оголливудизировать и завернуть в красивую обертку, выдав за свое творение. В результате в начале 80-х на свет появился страшно хитовый адвенчурный плагиат King's Quest (пройдите Adventure, сравните ее с King's Quest'ом и попытайтесь найти в последнем хоть пять принципиальных отличий), за ним последовала череда неплохих и популярных игрушек, которые практически все, при ближайшем рассмотрении, оказываются битком набиты ворованными идеями. Однако если последующие серии (Space Quest, Larry и иже с ними) все же обладали каким-то собственным шармом, то у King's Quest'а он начал появляться только где-то к пятой серии. Причина проста: и Роберта, и Кен Вильямсы, как и Дон Вудс, были программистами, а не писателями. Потому фантазия у них была (и осталась, если судить по «Фантасмагории») весьма куцая.

TRS-80, один из самых древних персональных компьютеров, и Третье Приключение Скота Аддамса

Не надо думать, что я — эдакий сьеррафоб. Нет, первый квест (не побоюсь этого слова), с которым мне довелось столкнуться и после которого я навсегда уверился в полном превосходстве этого жанра над всеми остальными, был Space Quest III, и я до сих пор считаю SQ2, SQ4, пятого Larry, вторую Laur'y Bow и четвертый Quest for Glory одними из лучших приключенческих игр всех времен и народов.

Речь о другом: Sierra разделила квестовый жанр на два очень разных направления, которые в основном и повлияли на его дальнейшую жизнь (введение мышиного интерфейса и исчезновение текстового ввода лишь побочные эффекты прогресса, никак не сказавшиеся на содержательности игр). Появились квесты-фильмы и квесты-книжки, голливудизированные игры с киношными картинками и задумчивые спокойные приключения с неподвижными иллюстрациями и большим количеством текста. Оба нап-

Interactive Fiction — это исключительно экстремальный вариант игр-книг

INTERACTIVE FICTION



равления в равной мере рождали на свет гениальные и плохонькие игры, и оба заслуживают всяческого уважения. Примерами последних игр-фильмов можно назвать Neverhood, Curse of Monkey Island и Broken Sword, а игр-книжек — Zork Grand Inquisitor и Callahan's Crosstime Saloon. Характерной чертой игр-фильмов является наличие на экране фигуры главного героя. Вспомните, что вам больше всего понравилось, например, в третьем Monkey Island'е? Правильно, графические приколы, мультики и выкрутасы как Гайбраша, так и прочих героев на экране. А в «Зорке» или Callahan'е? Содержание. Лично я до сих пор приглушенно хихикаю, когда вспоминаю, например, меню команд, возникавшее на двери в дом вампира Петра в последнем. Разработчики игр-книжек в первую очередь уделяют внимание сюжету игры, сценарию, текстовкам; в то время, как для игры-фильма важно сделать красивые видеовставки и побольше приколов на экране. Любопытно, например, что Neverhood имел удивительно интересный сюжет, тонко и не всегда явно пародировавший Библию, однако разве кто-нибудь это помнит? Все помнят веселые пластилиновые мультики.

Собственно, статья эта должна быть про Interactive Fiction, так что вернемся к нашим баранам. IF — это исключительно экстремальный вариант игр-книг. В IF картинки уже не играют никакой роли, их место полностью занимает текст (хотя есть неплохие примеры графических IF-игр, например, ранняя продукция Legend). Патриархом жанра Interactive Fiction по праву считается фирма Infocom (хотя она сама этого так и не узнала).

Infocom: предыстория

В 70-е годы, во времена уже упоминавшихся PDP и ARPAnet в Массачусетском Технологическом Институте (MIT) работали самые разные люди. Люди эти, наиболее одаренные выпускники разных ВУЗов (как компьютерщики и физики, так и медики, психологи, философы...), были распределены по лабораториям, где исследовались всякие разные особенности компьютерных систем, в том числе искусственный интеллект, технологии программирования, схемы построения языков и операционных систем... Все эти одаренные люди были, по большому счету, предоставлены сами себе и наделены приличной зарплатой в надежде, что, маясь своей научной дурью, они вдруг наткнутся на какое важное открытие. Надо сказать, что надежды эти были не пустые — но речь не об этом. Была в MITе лаборатория, называвшаяся Project MAC (впоследствии — лаборатория Компьютерной Науки), и внутри нее была группа Динамического Моделирования, которая, помимо всевозможных успехов в динамическом моделировании, также произвела на свет ряд знаменитых игрушек.

Так, один молодой специалист этой самой группы написал игрушку Maze, самый древний предок Doom'а. В этой многопользовательской игре люди могли бегать по трехмерным коридорам и стрелять друг в друга, наблюдая происходящее «из первых глаз», причем экран постоянно обновлялся и вся игра шла в реальном времени. Звали молодого специалиста Дэйв Леблинг (Dave Lebling) и был он математиком.

Другой молодой специалист решил отобрать у товарища лавры самого крутого игрового программиста. Он написал игру Trivia, эдакое виртуальное телешоу, где надо отвечать на разные каверзные вопросы и тем самым набирать очки — эта игра шла по сети (в смысле, по модему) и пользовалась жуткой популярностью. То был Марк Блэнк (Mark Blanc) — медик по образованию.

Так двое молодых специалистов и ряд их коллег и жили в дружном соцсоревновании, но тут на них свалилось Приключение. Реакция всего Массачусетского Института была естественна: после того, как все его прошли (дебуггером грамотно воспользовался Марк), игровые фанатики принялись думать, как бы его улучшить (таким желанием были преисполнены программисты повсеместно — поэтому сейчас существует около двух десятков совершенно разных версий этой древней игры). В мае 77 года у динамических моделировщиков нашлось достаточно свободного времени. Дэйв на языке MUDDLE (популярная на PDP вариация LISPа) написал интерпретатор команд, а Марк вместе с коллегами построили на его основе небольшую четырехкомнатную игрушку из жизни служащего. Результат был ужасен, и расстроенный Дэйв уехал на море отдыхать, а Марк сотоварищи продолжал построение миров. Именно тогда, летом 1977 года, на свет появилась первая версия «Зорка».

Тут необходимо пояснить, что значит название игры. Вообще-то одно время «Зорк» назывался Dungeon. Вернее, изначально он вообще никак не назывался. Однако у MITовских программистов был свой слэнг, на котором слово zork обозначало недоделанную программу, и происходило от другого слэнгового глагола zork, обозначавшего принесение максимального вреда (типа «зоркнуть винчестер», хотя именно такой фразы не было). Собственно, самая первая версия «Зорка» лежала в директории Zork и называлась Zork, как неоконченная программа, и именно из этой директории и под этим именем ее выудили с MIT'овской PDP коллеги по сети. В «Зорк» играли еще до того, как он был окончен, и случайное имя было навсегда закреплено за этой классической игрой.

Летом 1997 года «Зорк» представлял собой игру чуть меньше по размеру, чем Adventure, и примерно половину того, что получилось в конце, однако уже тогда на свет появилась динстия Flathead'ов, Великая Подземная Империя, зоркмиды и любовь к лиловому цвету. Среди первых зоркских игроков был изобретатель языка LISP Джон МакКарти. Люди, зная, что группа Динамического Моделирования склонна писать игры, иногда залезали к ней на машины посмотреть, что там делается, и видели, что кто-то использует программу под названием ZORK. Посмотрев на экран этого пользователя (была такая возможность в APRAnet), они убеждались, что это — приключенческая игра. Оставалось лишь найти, где она лежит и как ее запустить...

Дальнейшее усовершенствование игры шло практически постоянно. Была введена специальная газета под названием US News & Dungeons Report, где сообщалось о новых возможностях и отловленных багах. Бездонная яма, в которую игрок проваливался в темноте, была заменена на обитающих там грю. Одним из важнейших нововведений в «Зорке» было появление средств транспортировки — сперва лодки на реке, потом воздушного шара около вулкана. Транспортная проблема решалась долго и с трудом, но в конце концов лодка плавала, а шар летал (с лодкой была еще та хитрая проблема, что она являлась не только двигающейся комнатой, но ее можно было также в сдутом виде класть в карман и носить там — так зарождалось будущее могущество Infocom, строившееся, в первую очередь, на мощи ее интерпретаторов).

К осени «Зорк» был помещен на несколько машин и перенесен на две новые платформы. Тогда же хакер из Digital умудрился уворовать у разработчиков исходный текст программы (они специально подправили операционную систему, чтобы сделать скрытую директорию, но это спеца из DEC не остановило). После длительных трудов он умудрился переписать программу на «Фортране» (что сами авторы считали невозможным из-за слабости этого языка), в результате чего «Зорк» стал доступен практически на любой платформе. Ближе к зиме придумали способ сохранять игру. Тогда же, поздней осенью, в игре появился первый NPC, который не только существовал, но которым также можно было командовать. Добавились драки с уклоном с сторону RPG.

Зима 77-78 годов чуть было не лишила человечество «Зорка». Дело в том, что авторам надоело это слово и

Желающие тряхнуть стариной могут раздобыть эмулятор Apple IIe





Дмитрий РЕЗНИКОВ

INTERACTIVE FICTION

они переименовали игру в Dungeon (версия на Фортране называлась именно так). Однако, к счастью, некая фирма предъявила претензии на это слово, и было решено не судиться, а вернуться к доброму старому Зорку. Наконец, после ряда дополнений, в 1978 году игра получила финальную задачку, являющуюся эдаким поклоном в сторону Adventure: решить ее можно было только с помощью дебуггера, но, впрочем, это было не необходимо.

В 1979 году была, наконец, основана фирма Infocom. Изначально это была просто причина уйти из MIT, но, кроме того, у авторов «Зорка» было подозрение, что можно попробовать перевести эту игру с PDP-10, стоившей около $400,000, на какой-нибудь более дешевый агрегат.

Взлет и падение Infocom

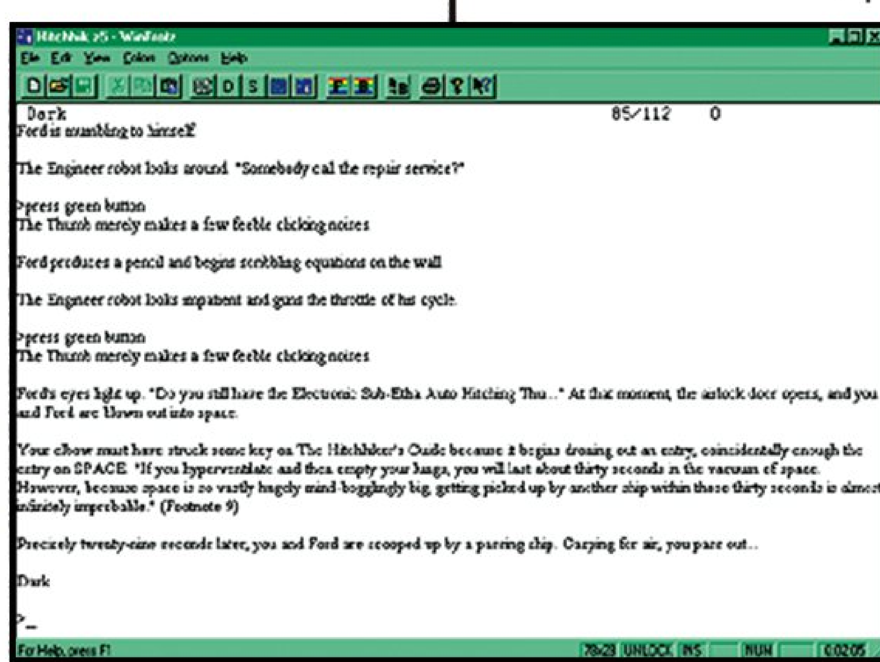
Фирма была основана с очень неопределенными целями и уставным капиталом в $11,500. В ней собрались программисты, готовые писать что угодно: от языков и баз данных до операционных систем. Обсуждались и игровые проекты, но изначально неофициальным девизом группы было «микрокомпьютеры не имеют права на жизнь», а на более крупных машинах коммерческие игры едва ли возможны. Однако в фирме был один не программист, а самый настоящий врач, Марк Блэнк, который не видел себя в качестве системщика, и который сумел всем доказать, что «Зорк» — это здорово и лучшее творение команды.

Тогда инфокомовцы посмотрели на существовавшие на тот момент персоналки и пришли к неутешительному выводу. Zork использовал всю мощь малой ЭВМ, размером был за мегабайт, и ни при каких выкрутасах в компьютер с оперативкой в 16Кб не влезал. Длительные раздумья привели к выводу, что, очень постаравшись и урезав игру вдвое, можно попытаться впихнуть ее в персоналку с 32Кб памяти и дисководом.

Простого урезания было недостаточно, и тогда зародилась идея знаменитой Z-машины, фантастического компьютерного чипа, который был бы способен проигрывать «Зорк», написанный на специальном, очень компактном языке. Z-машина превратилась в интерпретатор (ZIP, Z-machine Interpreter Program), который распаковывал файлы с данными игры, переводил их на ассемблер и, собственно, запускал. В свою очередь, файлы с данными получались после обработки написанных на специальном языке ZIL (Z-machine Interpreter Language) программ. Программу-обработчик написали для PDP-20.

Собственно, дальше встал вопрос деления игры. Сперва планировалось просто сократить «Зорк» примерно вдвое, убрав половину сюжетных веток. Тогда были сглажены некоторые слишком сложные и непонятные задачи. Одновременно был написан вариант Z-машины для компьютера TRS-80 и пошли первые тестирования коммерческой версии. Когда все было готово, начались поиски издателя. Сперва позвонили в Microsoft (Билл Гейтс по достоинству оценил преимущество «Зорка» над «Приключением» и был известным фанатом этой игры), однако MS тогда уже занималась выпуском Adventure, и Гейтс услышал о предложении слишком поздно. В результате издателем стала фирма Personal Software Inc.

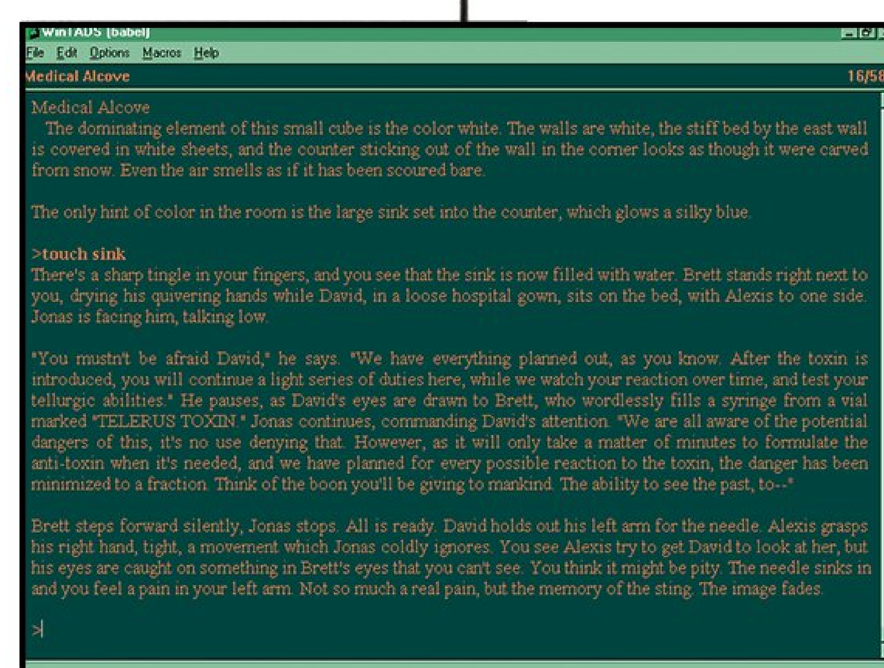
Еще один плюс IF-игр: в них можно смело играть в рабочее время. Увидев такую картинку у вас на экране, босс ни в жизнь не догадается, что вы развлекаетесь



За девять месяцев было продано 1500 копий (немногим меньше, чем самих компьютеров). В 80-м году был написан интерпретатор для Apple II, и версия «Зорка» для него оказалась куда более популярна. Началась недолгая эпоха бурного расцвета Infocom. Об игрушках этого времени — чуть ниже. А за эпохой расцвета последовала эпоха заката. Дело в том, что организаторы Infocom все же хотели делать серьезное программное обеспечение и считали игрушки лишь переходным этапом. В результате однажды они выпустили программу Cornerstone, корпоративную базу данных, которая лишь принесла фирме убытки и во многом из-за которой в феврале 1986 года Infocom была приобретена Activision'ом за семь с половиной миллионов долларов.

Первое время казалось, что все к лучшему — Infocom, теперь лишь подразделение гиганта, принялась с еще большей активностью делать игры. Однако коммерческие интересы Activision не всегда совпадали с творческими интересами разработчиков, начались склоки. У Infocom было две электронные газеты — одна, New Zork Times, предназначенная для публики, и другая, InfoDupe, внутренняя. Однажды газета New York Times потребовала сменить название NZT, что привело к конкурсу в InfoDupe на новое название с главным призом в виде годовой подписки на NYT. Мрачное настроение коллектива легко проследить по конкурсным предложениям: например, Empire State Elevator Operator (Activision в то время хотела превратить Infocom в свое симуляторное подразделение — как-никак, именно Infocom сделала BattleTech, первый робосимулятор). Газета InfoDupe все чаще позволяла себе всякие острые шуточки в адрес начальства Activision и тогдашней местной звезды Стива Картрайта, способного за день склепать пару «хитовых» игр; а когда начальство сменилось и к власти пришел Брюс Дэйвис, изначально бывший против покупки Infocom, острые шуточки сменились на откровенные злые наезды. Дэйвис в ответ принялся строить антиинфокомовские козни, списывать убытки Activision на счет именно этого подразделения, а также прикрывать удачные проекты и подсовывать под марку Infocom наиболее рискованные и малоинтересные (типа Infocomics). Появилась еще одна, подпольная инфокомовская газета, уже откровенно над Дэйвисом издевавшаяся, в которой, помимо всего прочего, были инфокомиксы «Тяжелое детство Брюса Дэйвиса», и в конце концов все прикрылось. Так Activision угробила патриарха жанра Interactive Fiction. Но не сам жанр.

WinTADS. В клиентах под Windows можно настраивать цвета и шрифты



Interactive Fiction сегодня

Кроме Infocom, в жанре текстовых квестов работало очень много фирм. И игрушек в 80-х было сделано безумное количество. В основном они работали на не-PCшных платформах, а именно — на Apple II, TRS-80, Acorn'е, Commodore 64, Amig'е, Amstrad'е, Odyssey 2, Atari, ZX Спектруме... На этих обделенных крутыми технологиями платформах долго еще появлялись новые и новые текстовые приключения, однако, говоря по правде, ни одно из них по качеству не дотягивало ни до бессмертных творений Infocom, ни до уровня современной любительской IF. Поэтому оставим их в покое (впрочем, желающие могут раздобыть эмулятор нужного компьютера, дисковые картинки под него и — вперед).

Неправильно считать, что IF — это любой текстовый квест (под таковым понимается игрушка, где полностью или почти полностью отсутствует графика, заменяемая текстовым описанием мест и событий). В конце 70-х — начале 80-х годов графика существовала в очень ограниченном количестве, далеко не на всех имевшихся компьютерах, да и была, в общем, настолько низкого качества, что волей-неволей приходилось дополнять ее более внятными текстовыми комментариями. Потому тогда просто все игрушки жанра adventure (того, который по-русски именуется квест) были текстовыми, однако термин fiction (беллетристика) едва ли к ним подходит. Современная IF появилась значительно позже, где-то во второй половине 80-х, когда игры без картинок могли приниматься публикой и приносить доходы только при наличии сильной литературной базы.

Когда Infocom ликвидировалась, люди, в ней работавшие и творившие, никуда не пропали, а напротив, продолжили активную творческую деятельность, сделав многие лучшие игры последних лет. Часть из них во главе с Бобом Бэйтсом еще в активижновские времена Infocom'а организовала фирму Legend Entertainment, другая разбрелась кто куда. Браян «Профессор» Мориарти, например, ушел в Lucasfilm и сделал там Loom, а затем и Dig. Майкл Берлин делал Altered Destiny и некоторые квесты Interplay. Стив Мерецки как был вольным художником, так им и остался, то работая в Legend, то в Activision и, наконец, вместе с Мориарти организовал свою фирму Rocket Science и сделал Space Bar.

Еще во времена процветания Infocom'а отдельные энтузиасты писали собственные текстовые игры и, надо ска-



Сейчас Interactive Fiction существует и процветает как новая форма искусства

Дмитрий РЕЗНИКОВ

зать, делали это зачастую очень неплохо. Однако когда времена Infocom'a подошли к концу, появилась уже насущная необходимость в написании IF-игр, примерно такая же, что двигала в свое время отцами-основателями Infocom при написании «Зорка». И надо отметить, что хотя первые несколько лет после кончины Infocom наблюдалось мрачное затишье в области текстовых квестов, в 90-х количество очень хороших и интересных игр начало неуклонно расти и появились первые звучные имена, произносимые в среде знающих людей почти с таким же благоговением, как имя Дэйва Леблинга.

Собственно, сейчас IF существует и процветает как новая форма искусства. Есть несколько эссе на тему того, почему этот жанр компьютерных игр имеет право так называться. Честно говоря, лично я считаю, что компьютерные игры вообще имеют такое же право называться искусством, как кино, музыка и литература, однако к IF это относится в наибольшей мере. Дело в том, что IF делается руками энтузиастов-одиночек, в свободное от основной работы время, за эти игры никто не получает денег и никогда не пишет их в расчете на большие доходы. Надо сказать, что и отношение пользователей к IF-играм довольно необычно для компьютерных игр: здесь не считается зазорным пользоваться подсказками или полными солюшнами, напротив, большинство игр допускает возможность игры «на автомате», то есть вы просто сидите перед монитором и читаете текст, как книгу. Это, впрочем, довольно неправильный подход к делу, так как талант автора в IF проявляется не только в литературе, но и в умении делать красивые, логичные и умные задачки.

Энтузиасты IF считают одним из главных плюсов этого жанра то, что он поощряет собственную фантазию игрока. Текстовые описания комнат («комнатами» я по традиции именую любые места, которые можно посетить в игре) и событий дают ему право самостоятельно додумывать недостающие детали и то, как это выглядит в красках. Вы сами вольны решать, как выглядит игровой мир, и это позволяет текстовым приключениям создавать, как ни странно, значительно более глубокую и яркую атмосферу. Кроме того, фантазия игроку зачастую просто необходима — только умение явственно представить себе описанные в игре места и события помогает найти решение некоторых задач (в современных играх давление на фантазию становится все больше — например, в Interstate Zero, или I-0, многие важные вещи просто не упоминаются в тексте: например, вы должны сами догадаться, что в автомобиле имеется бардачок, руль, переключатель скоростей и педали).

В последнее время жанр IF переживает удивительный подъем. Современные представители IF имеют мало чего общего со своими собратьями десятилетней давности: их в значительно большей степени можно считать литературой, нежели играми. Становится все больше крайне необычных и интересных творений, которые не только играются, но и читаются с огромным удовольствием. Кстати, в жанре IF пробовали себя довольно многие современные писатели, причем не только научные фантасты (как Дуглас Адамс) и фэнтэзийщики, но и... как бы это сказать... просто современные писатели, реалисты (например, игра She's Got A Thing For A Spring), и не только в коммерческих играх, как Адамс.

Во многом популяризации IF помогла организация ежегодных конкурсов на лучшую IF-игру года, которые проводятся с 1995 года (до того конкурсы тоже были, но велись по конкретным IF-платформам). Постоянно издаются различные журналы, посвященные IF (XYZZY News, SPAG и прочие) и кипит жизнь в двух посвященных этому явлению телеконференциях (rec.games.int-fiction и rec.arts.int-fiction). Кстати, росту популярности IF в народе, безусловно, способствовало и явное затишье в области хороших приключенческих игр, наблюдаемое в последнее время в индустрии, увлекшейся попсой в лице real-time «стратегий». И все это неслучайно. Ибо

Будущее Interactive Fiction

вселяет оптимизм. Почему-то мне кажется, что время хороших, качественных и интересных приключенческих игрушек (квестов, адвенчур, адвентюр) скоро наступит. Как 97-й год был для игровой индустрии годом real-time попсы, как год 98-й обещает вернуть к жизни жанр RPG, так конец 98-го — начало 99-го должны стать временем расцвета квестов. Ну не может так вот взять и вымереть практически самый первый оформившийся жанр компьютерных развлечений, наиболее логичный и органично вписывающийся во всеобщую развлекательную индустрию!

Вообще-то, пожалуй, тема полного превосходства квестового жанра над всеми прочими — для другой статьи. Однако факт остается фактом: сколь бы мы ни любили пострелять, потоптать и постратегировать, однако нам по-прежнему хочется смотреть кино и читать книжки (гм... тем, кто еще не разучился, по крайней мере). И даже ярых фанатов боевиков и спецэффектов нельзя очаровать фильмом с полным отсутствием сюжета. Конечно, есть кины, которые смотрятся только благодаря мощной работе пиротехников и компьютерных художников (типа «Бэтмэна и Робина»), но все же хитами становится кино, не обделенное лихо закрученной сюжетной линией. И все потому, что даже в боевиках важнее не стрельба и драки, а содержание; и киноиндустрия это поняла (сравните хиты-97 с хитами-92). Поймет и индустрия компьютерных игр. Она же поймет и еще одну важную вещь: в то время, как стратегии и 3D-стрелялки суть игры многоразового использования, квестов хватает лишь на один проход, после чего человек снова идет в магазин. И в этом магазине уже должно ждать продолжение — таков бизнес. Кстати, первые ласточки новой волны уже появились или вот-вот появятся. Zork Grand Inquisitor всеми силами пытается понравиться воспитанной на текстовых квестах публике. Starship Titanic, третья игра Дугласа Адамса, обещает иметь... ТЕКСТОВЫЙ интерфейс! То есть, разумеется, картинки будут, мультики будут, мышка тоже будет, но об-



INTERACTIVE FICTION

Дмитрий РЕЗНИКОВ

щаться с персонажами там вам придется ручками. Случайно ли?

Я не хочу сказать, что к зиме-98 все крупные издатели примутся выпускать текстовые игрушки. Дело в другом: когда у любителя квестов появится возможность выбора (которой нет сейчас — любого квеста ждут как манны небесной), приключенческие разработчики начнут думать, как улучшить свою продукцию. Наверняка многие нынешние IF-гуру вроде Плоткина и Нельсона найдут новую работу (только нужна ли им она?). Ясно, что начнется повторение 80-х годов, с разделением на Голливуд и литературу, но в выигрыше от всего этого останемся мы, и кто знает, победит ли Sierra и на сей раз...

...и практика

Удивительное — рядом

Длительная вступительная статья про Interactive Fiction позади, пора перейти от теории к практике. Эта статья — про то, в какие игрушки жанра IF сейчас можно (и нужно) играться, начиная от старых классических приключений от Infocom и заканчивая победителями последнего IF-соревнования. Начну я, разумеется, с Infocom'а, и причем не просто с Infocom'а, а с «Зорков».

Все «Зорки».

В одном отечественном игровом журнале мне довелось встретиться с очень странным подходом к последней зоркской игре (Zork Grand Inquisitor): почему-то она и в заголовке, и на протяжении всего обзора упорно именовалась «Zork 9». Поскольку автор настойчиво пытался продемонстрировать свои зоркские познания, я попытался как-нибудь сосчитать «Зорки» таким образом, чтобы у меня тоже в итоге получилась цифра 9. Ничего не вышло, какие бы извращенные методы подсчета я ни применял.

На самом деле, пытаться как-то пронумеровать зоркский сериал — занятие крайне неблагодарное. «Зорки» — это не Space Quest и не Ultima (которую, кстати, тоже не так-то просто правильно сосчитать), это вселенная, по мотивам которой игры делались самыми разными людьми в самые разные времена, и потому ее следует воспринимать как данность, не пытаясь внести в талмуды точные номера и идентификационные коды каждой отдельной игрушки.

Пуристы считают «истинными Зорками» только те игры, которые вышли из недр Infocom или купившей ее Activision. Однако и в этом случае при попытке подсчета возникают самые разные проблемы. Считать ли первые три «Зорка» (Zork I, II и III) тремя играми или одной, которой они, по сути, являются (и являлись на мэйнфреймах)? Ставить ли Zork Zero в соответствии с названием в самое начало списка или, в соответствии с хронологией, на восьмое/девятое место? Включать ли в список игрушку Lurking Horror, действие которой разворачивается в знаменитом Техническом Университете Великой Подземной Империи (GUE Tech) или же делать скидку на то, что у Дейва Леблинга абсолютно все было связано с Зорком? Считать ли Zork: The Undiscovered Underground полноценной игрой или просто рекламным роликом к Grand Inquisitor'у? Странно, согласитесь, ставить этот текстовый прикол на пятнадцать минут игры на одну доску с таким эпическим творением, как Zork Nemesis. Наконец, куда девать три интерактивные книжки Стива Мерецки (эдакая ветвящаяся литература, где надо было самостоятельно выбирать продолжение истории), изданные Infocom, название каждой из которых начиналось со слова Zork?

В любом случае, если все же пытаться подсчитать «Зорки», никак нельзя оставить без внимания «Чародейскую трилогию» (Enchanter, Sorcerer и Spellbreaker), занимающую весьма конкретное место в истории Зоркского мира. Право этой трилогии на «зоркскость» подтверждается не только местом, где в ней разворачиваются события, и тем, что рабочее название Enchanter'а — Zork IV, но хотя бы тем, что ее события упоминаются в «историческом буклете», вложенном в Grand Inquisitor. Кроме того, именно в ней впервые появились заклинания REZROV и GNUSTO, которые все мы активно использовали в Grand Inquisitor'е.

Учитывая все это, список всех связанных с Зорком игр от Infocom дографического (вернее, домышкового) периода выглядит так:

Zork I (1980)

Zork II (1981)

Zork III (1982)

Enchanter (1983)

Sorcerer (1984)

Spellbreaker (1985)

Beyond Zork (1987)

Lurking Horror (1987)

Zork Zero (1988).

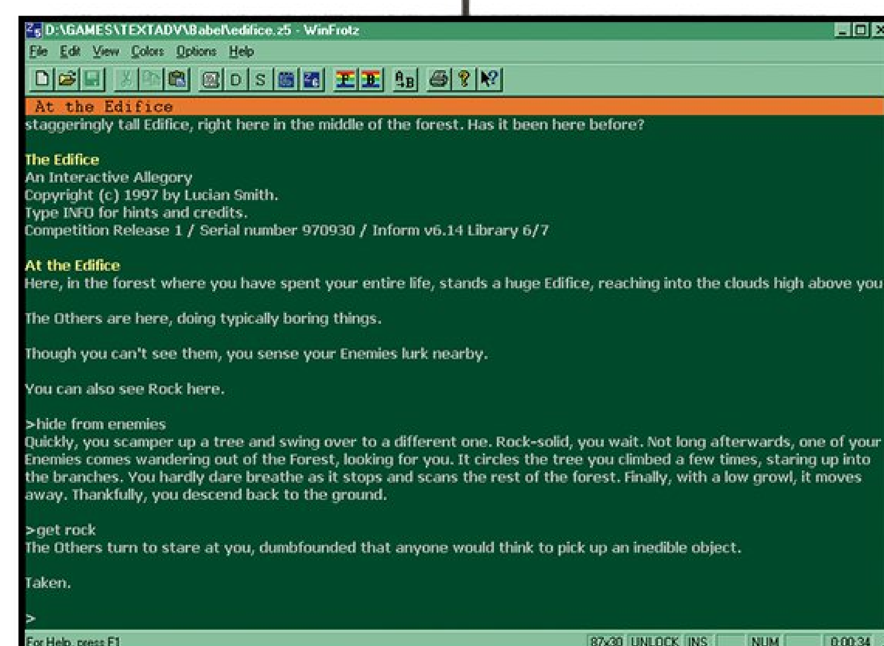
Ну и уж после всего этого на свет появились Return to Zork, Nemesis и Grand Inquisitor с текстовым приквелом Undiscovered Underground.

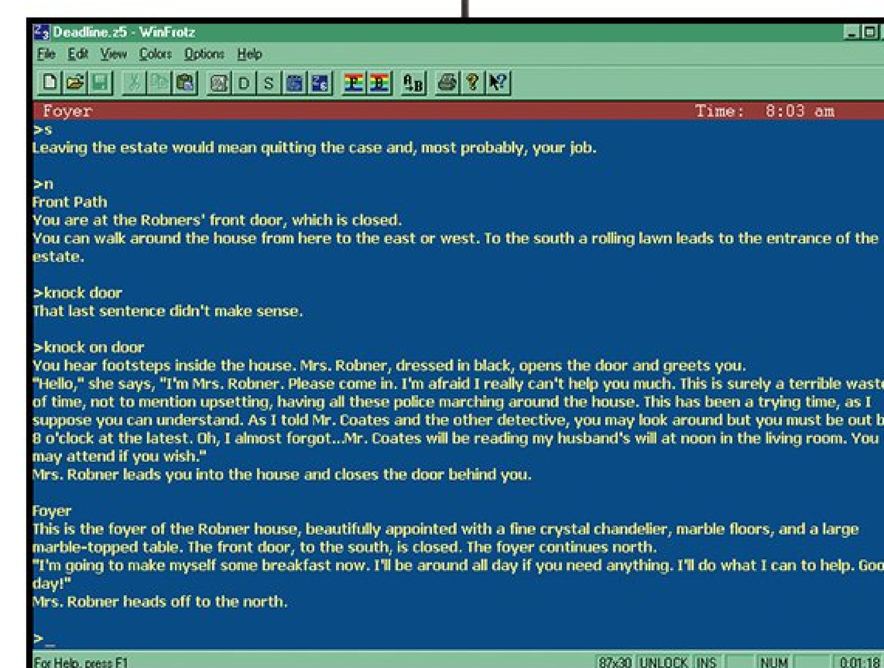
Однако этими играми Зоркская история вовсе не ограничивается. Честно говоря, я не вижу особых причин не включать в «Зорки» некоммерческие игрушки, которые в довольно большом количестве появлялись на свет после покупки Infocom'а. Качественно игры, например, Грэхэма Нельсона, чье действие разворачивается в мире Зорка и GUE (Balances и The Meteor, The Stone And A Long Glass Of Sherbet), ничуть не хуже, а во многом даже лучше своих древних предшественниц, и к тому же даже «официальные» «Зорки» не имели одних и тех же авторов — столпы жанра Марк Блэнк и Дэйв Леблинг написали только первые четыре части (по Enchanter включительно), а дальше руку уже прикладывали и Стив Мерецки (Sorcerer и Zork Zero), и Браян «Профессор» Мориарти (Beyond Zork), а также всякие совсем уж левые люди из Activision (после смерти Infocom).

Игрушки от Infocom.

Как я уже сказал, игры от Infocom — это классика жанра IF, практически единственные коммерческие текстовые квесты, которые очень даже стоит посмотреть, хотя бы для общего образования. В настоящий момент теоретически можно купить в магазине полный сборник всех инфокомовских игр под названием Masterpieces of Infocom. К сожалению, реально раздобыть этот диск в России практически невозможно — его никто не продает, службы доставки по почте у нас не работают, следовательно, надо искать преданного друга, едущего скоро за границу, и готового потратить довольно много времени на то, чтобы найти его там. Лично мне нас всех очень жаль.

WinFrotz, клиент платформы Inform





Американцам же жаль самих себя. Многие купившие диск Masterpieces теперь пытаются за любые деньги найти у кого-нибудь оригинальные коробки с отдельными игрушками. Именно коробки. Дело в том, что Infocom была одной из немногих компьютерно-игрушечных фирм, вошедших в историю, помимо всего прочего, как автор самых необычных и содержательных упаковок. Чуть ли не половину сил и фантазии инфокомовские «креаторы» тратили не на саму игру, а на ее оформление — на написание безумных брошюр и книжек, прикладывавшихся к игрушкам, на выдумывание всевозможных извращений, которые впоследствии вкладывались в коробки, что заставляло покупать игры не только ради игры, но и ради того, чтобы заполучить целую пачку уникальных сувениров. Например, в коробке Hitchhiker's Guide to the Galaxy, помимо пуха в пакетике, картонных солнечных очков, кнопки «Без паники» и двух бланков приказов на снос (один — дома, другой — планеты), имеющих непосредственное отношение к содержанию игры, имелся также целый космический флот, правда, микроскопический, тоже в пакетике. В Planetfall лежал бланк для приема на работу в Звездный Патруль, ID-карточка Звездного спецназа, три открытки с видами курортных планет и личный дневник (правда, маленький). Только купившие настоящий, старый Zork люди имеют теперь монету зоркмид. Детектив Deadline имел в коробке (помимо наполненного всевозможными очень реалистично сделанными документами в полицейской папке) также пластиковый пакетик с тремя пилюлями. Видели вы что-нибудь подобное в современных играх? Максимум — открытка (как в Seven Kingdoms и Nine).

Время хороших, качественных и интересных приключенческих игрушек скоро наступит

В предыдущей части я попытался как-то прояснить ситуацию с количеством игр «про Зорк», а теперь перейду к рассказу о некоторых конкретных творениях. Итак...

Zork I, II, III

По сути это одна игра, перенесенная с PDP и по техническим причинам поделенная. В процессе деления произошли некоторые игровые изменения. Культовая классика, которую необходимо пройти

для того, чтобы считаться знатоком. Поскольку «Зорк» писался по следам Adventure, то и содержание его сводится все к тому же поиску сокровищ. В первой части вам предстоит проникнуть в подземелье, выискать там все сокровища (часто спрятанные за очень хитрыми и интересными головоломками) и отнести их всех в Trophy Case. Когда все готово, откроется выход во вторую часть, где сокровища надо представить Демону, который погубит Мага Фробозза, у которого вы заберете волшебную палочку, чтобы попасть в третью часть... Кстати, вторая часть имеет лабиринт, который можно пройти только будучи хорошо знакомым с правилами бейсбола.

Enchanter

В то время как в первых трех «Зорках» магия была лишь в зачаточном состоянии, а борьба с очень немногочисленными врагами велась в RPG-шной форме (kill troll with sword), Enchanter навсегда привнес в Зорк полноценную магию, с заклинаниями типа REZROV (сделать лиловые штуки невидимыми). Содержание здесь традиционное: спасти мир от врагов, все загадки и места доступны в начале игры, но тем не менее Enchanter считается довольно несложной игрушкой. Из особо примечательных моментов можно отметить фигуру NPC Adventurer'а — весьма едкого стеба на вас же, играющего в первые «Зорки». Этот Adventurer постоянно пытается проделать разные глупые штуки по принципу «делай все — авось поможет» (вроде съесть меч), а также, оказавшись в новой комнате, сразу же «берет все» (take all).

Sorcerer

Первое появление Стива Мерецки как автора Зоркских игр. Считается более сложной, чем Enchanter, что и неудивительно, учитывая, что с тех пор вы повысились в ранге. Здесь Стив демонстрирует свою ставшую впоследствии традицией привычку начинать игру абсолютно не имеющими к ней отношения событиями. Конкретно Sorcerer оставляет вас посреди леса рядом с деревом, на которое можно забраться, перед мчащимся прямо на вас по единственной дороге Адским Псом. При этом вы «ничего не помните». Как выясняется позже, это — сон, и игра начинается только тогда, когда вы просыпаетесь. Содержание игры — в спасении Мага Бельбоза от злых козней. Кроме того, это единственная игра про Зорк, где имеются магические смеси и напитки.

Так бы выглядел Return to Planetfall, если бы его не отменили

Spellbreaker

Очень сложная игра, попутно первая, написанная Леблингом в одиночку. По-прежнему надо спасти мир от темных сил с помощью магии, но на сей раз игра немного более серьезна (чем-то напоминая Zork Nemesis), а сюжет очень важен при понимании многих головоломок. Одним из главных достоинств Spellbreaker является то, что тут для продвижения вперед необходимо решать задачи, что позволяет значительно сужать круг поисков решения. С другой стороны, задачи часто строятся на ассоциациях, воображении и догадках — здесь вам не встретится ключа с красной отметкой, отпирающего красную дверь.

Beyond Zork: The Coconut of Quendor

Игрушка эта, принадлежащая перу Браяна Мориарти, отправляет вас на поиски Кокоса Квендора (увидеть который можно в Grand Inquisitor'е). Имеет очень замысловатый таинственный сюжет и некоторые RPG-шные отголоски, например, создание персонажа перед началом игры.

Zork Zero: Revenge of Megaboz

Первый (из двух) частично-графический квест от Infocom, самая большая игра про Зорк и, пожалуй, лучшая игра Стива Мерецки за все время его творческой деятельности. 90 лет назад в замок правящего Флэтхеда прибыл страшно недовольный постройкой новой статуи маг Мегабоз, устроивший свою кару нехорошему монарху: полное уничтожение его и всего Консула, а также замка и земли вокруг него. Вторую часть заклинания придворные маги отодвинули на 90 лет. Случилось, впрочем, так, что ваш предок (из чьих «глаз» вы наблюдаете это событие в интерактивном предисловии) умудрился подобрать выпавшую из кармана Мегабоза бумажку, где сказано, как это заклинание ликвидировать. Бумажка эта передавалась из поколения в поколение, пока не оказалась у вас... Как известно, предотвратить эту неприятность не удалось, но игра от этого хуже не становится.

Zork: The Undiscovered Underground

Игра Марка Блэнка и Майкла Берлина, бывших инфокомщиков, решивших тряхнуть стариной за деньги Activision. Короткий бесплатный приквел к ZGI, довольно веселый и интересный, славный тем, что это единственная игра, где можно увидеть настоящего грю, раньше «таившегося в темноте» — происходит это на Ежегодном Конгрессе Грю, проходящем под девизом «Is lurking enough?». Знающие первые три «Зорка» люди должны от юмора этой игры надолго выпадать в осадок. Для остальных же это — неплохая школа IF, несложная и очень логичная игра.

Wishbringer

Это — самая первая игра автора Loom'а и Dig'а Браяна Мориарти. Хотя бы поэтому ее историческое значение трудно переоценить. Вы — почтальон, старушка просит найти ее пропавшего кота, после чего внешний вид городка, где вы проведете всю свою жизнь, меняется, и вы оказываетесь в загадочном мрачном мирке, полном волшебства и странных существ. Игра не очень логична, но очень красива.

Trinity

Одна из лучших (если не лучшая) игра Infocom, которую лично я ассоциирую с альбомами группы Pink Floyd The Wall и, еще больше, Final Cut. Представляет собой жуткую апокалиптичную игру с явно выраженным антивоенным уклоном — начинаясь в яркий солнечный день в Лондоне, она в мгновение ока переносит вас в мир после ядерной войны. Ваша задача — вернуть время и пространство в довоенное время и предотвратить катастрофу. Автор — Браян Мориарти.

Suspended

Вы — Мозг планеты. Вы находитесь в состоянии глубокой заморозки глубоко под землей, и должны находиться в таком виде на протяжении ближайших 500 лет. Однако что-то не так, и компьютеры выводят вас из сна, чтобы исправить положение. Вы двигаться не можете, но в вашем распоряжении имеется шесть роботов, каждый из которых обладает какими-то специальными функциями (один видит, другой слышит, третий имеет доступ к информационным системам...), и с их помощью вам надо восстановить работоспособность центрального компьютера планеты. Первая инфокомовская игра Майкла Берлина.

Planetfall

Довольно широко известная игра Стива Мерецки, отношение игроков к которой очень неоднозначно. Во многом именно в честь нее Грэхэм Нельсон написал свой «Билль о Правах Игрока». Дело в том, что она весьма нелогична и, кроме того, имеет в себе самую чудовищную «обманку» (красную селедку, многозначительную штуку, не играющую никакой роли в игре) в истории. Здесь имеется вертолет, у которого заперта приборная панель, однако из записей, найденных в одной из комнат, вы знаете, что ключ от этой панели находится в комнате, где нет света, а фонарь вы видите через дверь комнаты с радиацией. Одна проблема: радиационного костюма в этой игре нет. И вся история про вертолет — так, шутка. Еще одна проблема — то, что здесь

INTERACTIVE FICTION

надо постоянно спать и есть. Наконец, убивает местный язык, представляющий собой жутко фонетически извращенный английский. А сюжет таков: вы — уборщик на космическом корабле, однажды на корабль совершают нападение, но вы вовремя спасаетесь на шлюпке и совершаете не очень удачную посадку на незнакомой планете. Это вам ничего из более поздних игр не напоминает?.. Planetfall имеет продолжение под названием Stationfall, а Activision планировала в 1995 году сделать графическую игру Planetfall: Search for Floyd, но в последний момент не стала: доходы превыше всего.

The Hitchhiker's Guide To The Galaxy

Знаменитая игра, сделанная Дугласом Адамсом и Стивом Мерецки по роману первого. Впрочем, отношение этой игры к роману довольно небольшое, она имеет другой сюжет, другие шутки и вообще вся другая. Повествует она про то, как Землю снесли по причине прокладки звездного хайвея, а вам удалось спастись, потому что ваш лучший друг совершенно случайно оказался инопланетянином и у него был приборчик космического автостопщика... Очень сильная с литературной точки зрения игра, полная длинных и веселых текстовых отступлений, но малость странная с точки зрения играбельности — тут очень легко «проиграть», отчасти из-за некоторых ограничений, а отчасти из-за багов типа вываливающихся из кармана при транспортировке с корабля на корабль предметов. Впоследствии Дуглас Адамс сделал менее известную юмористическую игрушку Bureaucracy.

Deadline

Первая игрушка в детективной трилогии (другие две — The Witness и Suspect), послужившая впоследствии основой для сьерровских «Лаур Боу». Вы — полицейский детектив, должны за 12 часов распутать преступление и найти убийцу индустриального магната. Собственно, за это время вам надо собрать улики и арестовать подозреваемого, притом так, чтобы в суде у вас хватило доказательств вины. У трех игр разные авторы и события происходят в разные времена (Witness — игра по мотивам Чендлера, а в Suspect вы уже играете роль подозреваемого, журналиста, которому нужно быстро найти настоящего преступника). Однако все игры объединены одной общей чертой: в них довольно мало пространства для походов, но много общения и изучения документов.

Пожалуй, на этом я прекращу обзор Infocom'овских игр. Стоит еще упомянуть A Mind Forever Voyaging, где вы играете роль суперкомпьютера, управляющего миром, должного спасти его от неминуемой войны и гибели; шпионский триллер Border Zone — первую real-time игру, правда, довольно сложную и маловнятную, и Plundered Hearts — игру исключительно про любовь, без магии, загадок и перестрелок. Но это далеко не все, что делала Infocom. У нее были игры и про пиратов, и про Шерлока Холмса, и про фривольные приключения на дальних планетах (кстати, Стив Мерецки, который написал Leather Goddesses of Phobos, потом создал очень похожий сюжет Rex'a Nebular'a), и про Короля Артура... Писать про все это можно долго, а играть — еще дольше. Перейдем к более современным играм.

Пост-инфокомовская Interactive Fiction

В последние годы Interactive Fiction приобрела ряд имен, которыми этот жанр по праву гордится. Если раньше хорошие игрушки случались относительно редко и обычно авторы ограничивались одним-двумя творениями, то теперь появились люди, чьих квестов все ждут с нетерпением, зная, что это будут шедевры. Главных таких людей двое: это Эндрю Плоткин, знаменитый своим авангардным подходом к IF, и Грэхэм Нельсон, просто мэтр жанра. Впрочем, не только они делают отличные IF-игры...

A Change In The Weather (Э. Плоткин, 1995)

Очень сложная небольшая игрушка, повествующая про дождь. Ни магов, ни волшебников, лишь погода, изменяющаяся от яркого солнечного дня, когда вы отправились на пикник, до страшного ливня, смывающего все вокруг, в который этот день превратился. Характерной особенностью игры является то, что с течением времени и, соответственно, со сменой погоды меняется пейзаж местности, и, соответственно, пути движения по ней.

So Far (Э. Плоткин, 1996)

Абсолютный хит, считающийся чуть ли не лучшей IF-игрой всех времен. Эдакая психологическая штучка, где главный герой, обманутый подругой, путешествуя по странным мирам, понимает тленность земного существования. Задачи в этой игре зачастую бывают чрезвычайно замысловаты и непонятны, так как под большинством из них скрывается какой-нибудь психологический постулат. Название игры является второй частью выражения «так близко, и в то же время так далеко», и все произведение Плоткина пронизано именно этим ощущением. Пройти ее как игру, без подсказок, очень сложно, зачастую по вине автора, тут легко можно проиграть или просто заблудиться, однако все равно So Far считается культовой игрой, неким IF-идеалом.

Space Under The Window (Э. Плоткин, 1997)

Еще одна странная игра, в которой вы составляете рассказ с названием «Место под окном». Плоткин написал эту штуку для одного из интернетовских конкурсов, где было задание представить любое произведение искусства с единственным условием: оно должно называться именно так. У Плоткина получилось нечто, чем вы управляете односложными командами, расширяя и расширяя собственный психоделический рассказ про заглядывание в окно. Очень странная, но в то же время очень захватывающая штучка.

Balances (Г. Нельсон, 1994)

Игра, являющаяся продолжением инфокомовской трилогии Enchanter, изначально призванная продемонстрировать миру возможности написанного Нельсоном компилятора Inform. Сюжетно Balances очень красиво дополняет Infocom'овскую классику, объясняя некоторые непонятки в игре Spellbreaker. Сама по себе, впрочем, Balances тоже является очень интересной и стильной игрой, хотя после прохождения зорков в ней многое становится более понятным.

Curses! (Г. Нельсон, 1994)

Одна из самых известных игр жанра IF и, пожалуй, лучшее творение Нельсона, в котором тот полностью раскрывает как свое умение свернуть очень хитрый сюжет, так и свои познания в области истории и литературы. В поисках карты вы забираетесь на чердак своего дома в Англии, где обнаруживаете загадочные порталы в иные миры и иные времена, где узнаете разные страшные факты из семейной истории, связанные с древним проклятием... Игра стала хитом благодаря не только очень логичным и красивым задачкам, но и замечательным «декорациям», в точности воспроизводящим некоторые исторические факты из жизни средневековой Англии, а также их (фактов) подбору. Секрет успеха, кстати, в том, что Нельсон готовил эту игру много лет, тщательно следя за дискуссией в телеконференциях.

Talisman, Challenging the Sands of Time — старый полутекстовый квест Polarware, ныне доступный бесплатно





Jigsaw (Г. Нельсон, 1995)

Еще один шедевр Нельсона, в котором вы путешествуете во времени, собирая частицы мозаики с тем, чтобы помешать доброму, но не очень умному человеку изменить историю, как он считает, в лучшую сторону. Эта игра имеет зачастую жутко сложные задачи (потому проходить ее лучше с заранее найденными подсказками), а также очень интересный любовный подсюжетец.

The Meteor, the Stone, and a Long Glass of Sherbet (Г. Нельсон, 1996)

Вторая игра Нельсона на Зоркские темы, написанная под женским псевдонимом. В ней вы играете роль дипломата отдаленной провинции, приставленного к некоей герцогине с целью выяснения очень важных государственных секретов. Игра довольно веселая, с традиционно (для Нельсона) проработанным сюжетом, хотя зачастую в ней встречаются не очень явные головоломки.



Дмитрий РЕЗНИКОВ

The Tempest (Г. Нельсон, 1997)

IF-версия «Бури» Шекспира. Это второе переложение конкретного классического произведения в жанре текстового квеста (первое было сделано в 1992 году и имело к Шекспиру лишь некоторое сюжетное отношение). Играть в Tempest, не зная наизусть «Бурю» в оригинале, совершенно невозможно, однако не посмотреть это произведение нельзя. Дело в том, что тут представлен полный текст Шекспира, на староанглийском, вы играете Просперо, управляющего духом Ариелем. Чтобы не портить гениального произведения, Нельсон внес минимум своих дополнений (кстати, очень хорошо попавших в атмосферу), и потому действия, которые надо совершать по ходу игры, обычно абсолютно нелогичны, да к тому же большинство команд надо писать в шекспировском ключе. Тем не менее, The Tempest, названная Нельсоном «интерактивным спектаклем», является одной из самых необычных и примечательных IF-игр.

Unnkulian Unventure I, II (Д. Лири, 1992, Д. Баджетт, 1993)

Чрезвычайно веселая зоркоподобная игрушка, первые две части которой распространялись бесплатно. Все те же походы молодого бывшего помощника мага Unnkula по лесам и подземельям в поисках сокровищ и волшебства, наполненные искрометным юмором и весьма качественными загадками. Входит в пантеон классики жанра, и под нее не раз пытались подделаться самые разные авторы. После двух первых частей была коммерческая «нулевая», третья и четвертая так на свет и не появились, зато появилась следующая бесплатная игрушка.

The Legend Lives! (Д. Баджетт, 1994)

Место действия — то же, что и в Unnkulian Unventure, но много веков спустя, во времена высоких технологий, полетов в космос и всевозможных прочих достижений цивилизации. Вы — студент технического ВУЗа (но не GUE Tech на сей раз), обнаруживаете в компьютерных системах страшный вирус, призванный разрушить общее мировое благоденствие. Это — месть забытых unnkul'ов... Одна из первых игр, где периодически по ходу действия на вас вываливаются большие текстовые куски, наподобие видеовставок в графических квестах. Очень сильна литературно и с точки зрения юмора.

The Underoos That Ate New York (Г. К. Уильсон, 1994)

Короткая игра минут на двадцать, но очень логичная и веселая. Ночью упала радиоактивная комета, которая вселила жизнь в предметы одежды, и вам надо избавить их от этого ненужного усовершенствования, чтобы выбраться с подругой в ресторан и там спасти мир. Собственно, игра состоит в том, чтобы «убить» свои носки, ботинки, штаны и тому подобные принадлежности. Несмотря на, казалось бы, глупый сюжет и маленький размер, игрушка очень неплоха, как по качеству юмора, так и по логичности головоломок.

Uncle Zebulon's Will (М. Олссон, 1995)

Вы получили от дяди Зебулона письмо, в котором он срочно просит вас приехать к нему в поместье. К тому времени, как вы добираетесь до места, дядя умирает, оставляя дом вам в наследство. Дядя был человеком без крыши, часто пугал соседей странным поведением и экспериментами во дворе дома и мнил себя магом. Как вы вскоре выясните, все это было не случайно... Классическая игрушка с хорошим сюжетом, действие которой разворачивается как в современном мире, так и в странной магической стране наподобие Зорка.

Frobozz Magic Support (Н. Калл, 1996)

Небольшая игрушка, продолжающая продолжение Зорка Balances. Вы — новый клерк в Frobozz Magic Company и, разумеется, должны спасти мир, но сперва надо ответить на звонки... Сама по себе игра довольно неплоха, хотя знающие трилогию Enchanter найдут в ней значительно больше шарма, чем новые игроки.

Christminster (Г. Рис, 1995)

Вы прибываете в небольшой колледж в Англии и обнаруживаете, что ваш брат пропал. После этого перед вами разворачивается очень продолжительная и закрученная история про древние алхимические секреты и преступления прошлых веков. Отчасти мистическая, отчасти детективная, эта игра была признана лучшей на конкурсе 1995 года.

Delusions (К. Форман, 1996)

Научно-фантастическая игра, признанная лучшей в 1996 году. Вы работаете в технологической лаборатории, и однажды вечером к вам прибывает загадочный человек, прося провести для него эксперимент, связанный с психикой. В результате вы обнаруживаете темные уголки собственного сознания и боретесь с самим собой за право быть человеком и не сойти с ума. Очень логичная и очень сильная игрушка.

Babel (Я. Финли, 1997)

После Delusions нельзя не упомянуть «Вавилона», лично моей самой любимой IF-игрушки. Вы просыпаетесь на металлическом полу некоей научной станции от холода. Вы ничего не помните, вы в больничном халате, запачканном кровью. Начало, довольно традиционное для IF-игр, приводит вас в крайне красивую, полную неожиданностей, стильную фантастическую игру, чье действие разворачивается на заброшенной арктической научной станции, где группа из четырех лучших земных ученых занималась разработкой путей «усовершенствования человека». Вы — один из них, на вас поставили эксперимент, который оказался неудачным: наркотик, повышающий парапсихическую активность (иногда, касаясь предметов, вы вызываете видения из прошлого — именно так разворачивается сюжет), оказался не без побочного эффекта... Babel мог бы стать очень хорошим научно-фантастическим рассказом, но стал просто гениальной игрушкой.

The Edifice (Л. Смит, 1997)

Победитель последнего конкурса IF, эта игра наглядно демонстрирует современные тенденции жанра — склонность к необычным ходам, к все большей литературизации игр. Начало Edifice выглядит так: вы на дереве в лесу, где прошла вся ваша жизнь, вокруг Другие ищут Еду, где-то вдалеке притаились Враги, и единственная необычная вещь — непонятно откуда взявшаяся Штука. Собственно, вы — обезьяна, проникающая в эту Штуку, в которой на разных этажах происходят события, превращающие вас в человека — перебираясь с уровня на уровень, вы сталкиваетесь со все более сложными задачами, которые сперва требуют от вас умения изготовить примитивные орудия труда, затем развести огонь, и так далее.

A Bear's Night Out (Д. Дайт, 1997)

На сей раз вы играете роль плюшевого мишки, который ночью, пока хозяин спит, бродит по дому, готовясь к предстоящему завтра Пикнику Плюшевых Мишек. Дайт — человек довольно хорошо известный в среде любителей IF, он создал и поддерживает жизнь в специальном IF-ном MUDe (A Mud Forever Voyaging), и игра его очень даже хороша — хотя проблемы плюшевых мишек многим из нас не так близки, но задачки и их решения порадуют любого, кто не прочь немного помозговать.

I-0 (А. Кадр, 1997)

Одна из немногих IF-игр с ветвящимся сюжетом. Вы — студентка, завтра вам исполняется 18 лет, и как назло ваша машина заглохла посреди пустыни. В зависимости от испорченности игрока, содержание игры варьируется от игривого до почти порнографического. Любители хороших головоломок могут найти их здесь в большом количестве, а те, кто в любом текстовом квесте в первую очередь пробует

INTERACTIVE FICTION

слово из четырех букв, могут применять его здесь абсолютно на любой предмет пейзажа и на любого NPC (вне зависимости от пола последнего). 18 лет девушке, как-никак.

The Lost Spellmaker (Н. Дж. Браун, 1997)

Главная героиня игры Мэтти, гномша-агент Секретной Службы, посылается на задание найти пропавшего Дрю Тунгшинаха, последнего из древней династии магов. Мир и сюжет игры представляют собой весьма интересное месиво из Флемминга и Братьев Гримм. Также это произведение примечательно тем, что здесь нашла отражение имевшая место летом 97-го года в посвященных IF телеконференциях дискуссия про сексуальные меньшинства в играх. Одни участники дискуссии утверждали, что подобные отклонения в характере главного героя должны доминировать и в сюжете игры, а другие, в том числе Н. Дж. Браун, говорили, что это вовсе не обязательно. И Браун доказал свою точку зрения: тот факт, что Мэтти лесбиянка, находит свое отражение в ее флирте с местной библиотекаршей, выражающемся в диалогах, но никак не влияет на сюжетное движение игры.

Sylenius Mysterium (анонимный автор, 1997)

Эта игра — не квест, а текстовая платформенная аркада (!). Причем именно текстовая, а не псевдографическая: на экране вы видите описание происходящего (типа «панорама разрушенного города, проезжающая мимо по мере вашего движения вперед»), время тикает, и надо прыгать и стрелять по врагам («вы прыгаете на бегу, попадая точно на соседнюю платформу»). Это уже не первое применение IF-движка Inform Грэхэма Нельсона для создания неквестовой игры — Плоткин сделал на нем «Тетрис», однако «Тетрис» был тетрисом, с изображениями падающих фигур, а не описаниями их падения. Конечно, едва ли кому захочется играться в текстовую аркаду, но посмотреть на это крайне любопытное извращение стоит.

Стоит ли играть в IF?

Ответить на этот вопрос однозначно нельзя. Если вы хорошо знаете английский язык, любите читать и испытываете недостаток в хороших и умных приключенческих играх, то да. Однако не стоит думать, что текстовые квесты — это некие шедевры, абсолютный идеал жанра, и что современным графическим игрушкам до них ой как далеко. Как раз наоборот: коммерческие игры все-таки делаются большими специалистами и призваны быть популярными. Любой фанат IF всегда покупает свежие графические квесты и с удовольствием их проходит (после чего в IF-конференциях начинается мощное обсуждение новинки). Но в текстовых играх есть свой шарм, и главное — это, конечно, их полная бесплатность и независимость от коммерческих идей всяких разных издателей.

В IF-играх есть довольно много недостатков. Они зачастую значительно менее логичны, чем их современные графические собратья. В большинстве IF-игр можно «проиграть» — то есть совершить некое фатальное действие, после которого игру нельзя будет довести до победного конца (например, потерять какой-нибудь важный предмет). Часто IF-игры накладывают на вас временные ограничения, что заставляет постоянно записываться и восстанавливаться. Вас могут убить без предупреждения, вы можете часами пытаться понять, какой же именно глагол ждет от вас игра, решение некоторых задач вы так никогда и не поймете, размер вашего кармана ограничен и вы будете долго думать, что выкинуть, а что таскать с собой, и так далее. Грэхэм Нельсон, написавший «Билль о Правах Игрока», сделал это не случайно: перечисленные им пункты постоянно нарушаются в текстовых игрушках. Иногда, впрочем, бывают приятные исключения (Babel, например). Однако все эти проблемы можно обойти, если пользоваться древним лозунгом, сформулированным Элом Лоу в одном из «Ларри»: Save Early Save Often.

Зато в IF вы в полной мере сможете потренировать свою фантазию. Здесь вы найдете море еще неигранных квестов, многие из которых по сюжету чрезвычайно интересны и намного содержательнее большинства современных игр. IF — рай для людей, считающих, что современные приключения слишком просты и с ностальгией вспоминающие старые игры от Sierra, где команды надо было печатать. Именно среди IF-игр вы найдете классику жанра, игры, которые, собственно, открыли дорогу всевозможным Monkey Island'ам, Space Quest'ам и Broken Sword'ам. Ну и наконец, вы окажетесь членом привилегированного клуба любителей IF, который довольно мал, чтобы быть весьма сплоченным и дружелюбным, который изредка организовывает встречи (обычно в Германии) и в котором у вас наверняка заведется довольно много очень интересных знакомств (авторы игр, кстати, тоже довольно общительные люди, у которых нет звездной болезни).

IF-софт

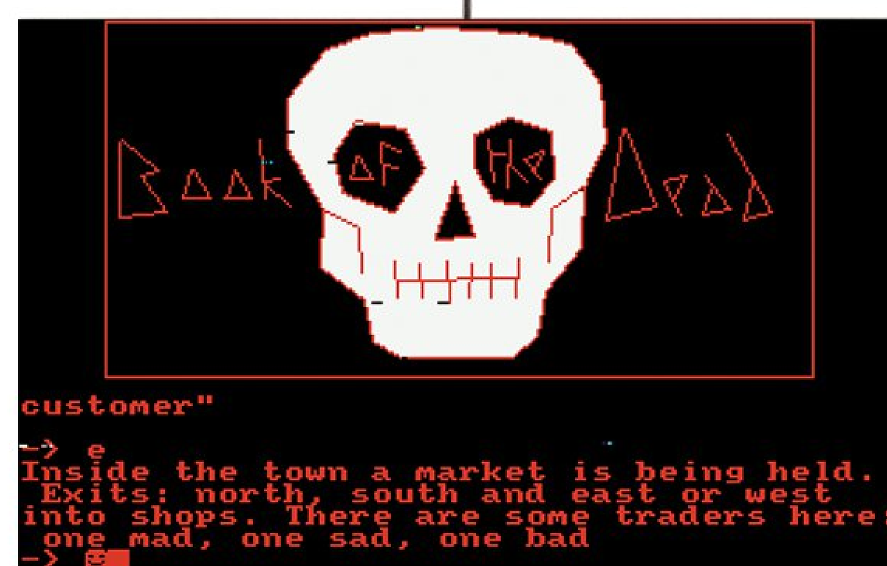
Игры жанра IF, во всяком случае, лучшие их представители последних времен, примечательны тем, что играть в них можно почти на любом компьютере: они пишутся в одном из существующих форматов, программы для чтения которого, в свою очередь, скществуют и на PC, и на «Маке», и многих других платформах (включая Амигу, Спектрум и даже компьютеры-палмтопы с Windows CE).

Самой популярной IF-платформой сейчас считается Inform, C-подобный язык программирования, созданный Грэхэмом Нельсоном. Inform пришел на смену несколько устаревшему сейчас TADSy, Text Adventure Development System (хотя игры под TADS пишутся и сейчас — например, Babel). У Inform'a перед TADSом имеется целый ряд преимуществ, начиная от более совершенного программного синтаксиса и заканчивая всяческими хитрыми возможностями типа включения графики и звука, а также поддержка real-time игр. Inform, к тому же, по сути своей является продолжением старой Z-Machine от Infocom'a — во всяком случае, файлы, им созданные, совместимы со старыми dat-файлами инфокомовских игр, и эти самые старые инфокомовские игры можно запускать на современных информовских клиентах под Windows 95.

Впрочем, если вы не собираетесь писать собственной IF-игры (хотя было бы интересно посмотреть на русскоязычный текстовый квест), то вам достаточно знать все о клиентах, с помощью которых можно запускать чужие творения. Клиент TADS существует в версиях для Windows 3.x и 95, DOS, OS/2, Linux, Mac'a, Acorn'a, Atari и Amig'и, а для Inform'a есть целая куча всевозможных клиентов, наиболее современным и сильным из которых является Frotz, опять же имеющий версии для массы систем, включая палмтопы. Помимо этих, существуют также менее распространенные или устаревшие IF-платформы типа Hugo, Adventions и так далее; они также имеют массу клиентов, и под них изредка появляются игры, однако нынешняя ситуация такова, что Inform с TADSом просто технически настолько сильны, что игры, написанные под другими платформами, не имеют шансов на успех: в Inform'e, например, заложена очень сильная система синонимов, что значительно облегчает жизнь игрока. Inform-игры легко отличить по расширениям .z5 и .z8, а TADS — по .gam.

IF из-под DOS

Один из стареньких текстовых квестов под Амстрад



Наконец, если вы стремитесь ознакомиться с древними предками обычных квестов, выходившими на разных неРС-подобных компьютерах (вернее, не IBM-PCподобных), то вам надо обзавестись эмулятором нужной машины и поискать в сети файлы с играми для нее. Многие старые софтверные компании сейчас бесплатно раздают свои хиты начала 80-х, в том числе игрушки под Apple II, Spectrum, Amig'y... Кстати, на www-странице, посвященной почившему компьютеру Amstrad и его эмулятору на PC, лежит огромное количество игр под него, в том числе некоторые Infocom'овские. Авторы сайта настаивают, что все законно, не знаю, насколько они правы — но сайт есть и адрес его http://www.dcs.napier.ac.uk/~bsc4074/amstrad.

Полезные адреса в Интернете.

ftp.gmd.de Самый главный адрес, который наизусть знает любой хоть немного связанный с IF человек. Именно здесь, в директории if-archive, лежит абсолютно все, связанное с текстовыми играми — и все-все бесплатные и шароварные игрушки, и эмуляторы разных компьютеров, и солюшны, и подсказки, и программы для разработчиков, и полные архивы всех IF-журналов, и патчи к коммерческим играм, в общем, все-все-все.

http://www.escape.com/~baf/if/if-guide.html Здесь находится самый большой каталог IF-игр с небольшими обзорчиками, где все игры оценены по пятибалльной шкале. Очень полезное место для начинающих IF-игроков.

http://www.xyzzynews.com — Журнал XYZZY News, один из основных СМИ текстовых игроков. Кстати, слово xyzzy, эдакий лозунг IF-жанра, было магическим заклинанием в Adventure. Журнал выходит нерегулярно, но довольно интересен.

http://www.afn.org/~afn55673/spag.html Страница журнала SPAG (The Society For Promotion of Adventure Games). В начале существования журнала P означала Preservation, но вскоре его авторы поняли, что жанр IF далек от умирания и слово заменили. В журнале в основном публикуются обзоры игр.

http://interactfiction.miningco.com/ Страничка, посвященная IF. Довольно много полезной информации, постоянно появляются разные умные статьи и обзоры — тут автор наглядно демонстрирует, что в равной мере любит как IF, так и современные графические приключения.

http://ucsu.colorado.edu/~obrian/IF.htm Страница Поля О'Брайена, человека, получившего научную степень благодаря диссертации по Interactive Fiction как направления современной литературы. Здесь есть очень подробные обзоры некоторых последних игр.

http://pubweb.nwu.edu/~dns361/rindex.html Еще одна страничка с обзорами игр, в том числе Infocom'овских, демонстрирующих иную точку зрения на те же игры.

http://speedracer.nmsu.edu/~jholder/frobozz/frobttl.html Энциклопедия Фробоззика, где можно найти ответ на любой вопрос из Зоркской истории и современности.

http://www.gnelson.demon.co.uk/inform.html Страничка, посвященная компилятору Inform, откуда можно, в частности, скачать его последнюю версию и полную документацию.

telnet://fovea.retina.net:4000 A MUD Forever Voyaging, место, где можно встретить практически всех известных в мире IF людей, и где собираются любители этого жанра.

СИ

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Только в декабре 1997 года было возбуждено 26 уголовных дел по статье 146 УК РФ.

Уголовный кодекс Российской Федерации
Статья 146. Нарушение авторских и смежных прав

1. Незаконное использование объектов авторского права или смежных прав, а равно присвоение авторства, если деяния причинили ущерб —
наказываются штрафом в размере от двухсот до четырехсот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до четырех месяцев, либо обязательными работами на срок от ста восьмидесяти до двухсот сорока часов, либо лишением свободы на срок до двух лет.

2. Те же деяния, совершенные неоднократно либо группой лиц по предварительному сговору или организованной группой —
наказываются штрафом в размере от четырехсот до восьмисот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до четырех месяцев, либо обязательными работами на срок от ста восьмидесяти до двухсот сорока часов, либо лишением свободы на срок до двух лет.



« Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством »

«БОМБЫ» В ИНТЕРНЕТ

Получая удовольствие, следи за партнерами!

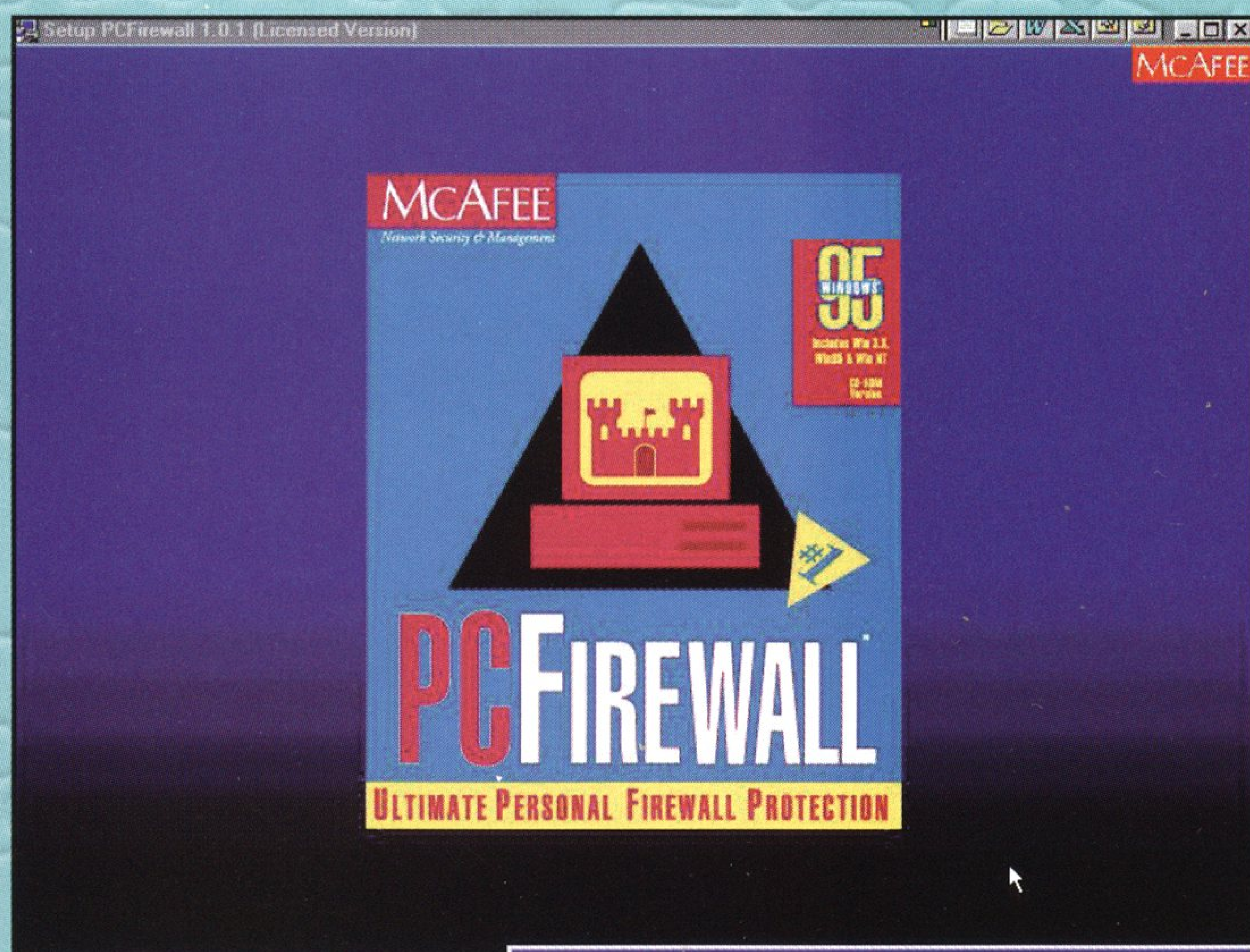
PC

А многие ли подозревают, что для сетевых игроманов возможность оказаться «под колпаком» намного реальнее, чем они себе это представляют? Со всеми неприятными последствиями, включая потерянное время, испорченное настроение и долгий «отпад» от Интернет.

Помните бородатый анекдот о том, что наибольшее удовольствие в стриптизе получает не кто-нибудь, а именно «наблюдающий за наблюдающим»? А многие ли подозревают, что для сетевых игроманов возможность оказаться «под колпаком» намного реальнее, чем они себе это представляют? Со всеми неприятными последствиями, включая потерянное время, испорченное настроение и долгий «отпад» от Интернет.

Вы столь наивны, что не верите в это? Вот вам одна нехарактерно благородная история со счастливым концом. Для затравки...

...Это был по настоящему удачливый **Pkiller'a**. За десять месяцев методичного разбоя в **Diablo** счет загубленным душам подошел уже к третьей сотне. Подземелья стали привычной средой обитания, а герой напоминал трех взятых вместе Шварценеггеров. Звали его... Впрочем, это неважно. Он почитал себя неуязвимым и для поддержания мощи регулярно «просеивал» Сеть на предмет новых cheat'ов и шулерских приемов. А какая самоуверенность сквозила в каждом небрежно брошенном в чате слове! Однако он был слишком молод и допустил ошибку. Не стоило, ох не стоило так «козлить» при всех того мага, тем более что уши его и так не раз украшали коллекцию охотника.



PCFirewall — спрячь свой IP!

Эта стычка стала последней каплей, и «гончие взяли след»...

Минуло два часа, как «неуязвимый» из хищника превратился в жертву. Дело было за малым — получить его **IP** адрес, для чего он должен был появиться в чате. А, вот и дождались! Маленькая утилита **Dbip** радостно высветила все АйПишки любителей поболтать. Где тут наш? Вот он, голубчик. Долгая и сладкая месть облегчалась тем, что парень имел статический **IP** адрес. Первая же атака была удачной — парень исчез с сервера. Повторный заход, как и остальные ...дцать закончились для «неуязвимого» столь же плачевно. Бомба-format'ер в почтовый ящик завершила разгром. Как там у Вишневского: «...И геморрой нашел героя!».

...Амнистирован он был только через неделю ввиду большой усталости тройки мстителей.

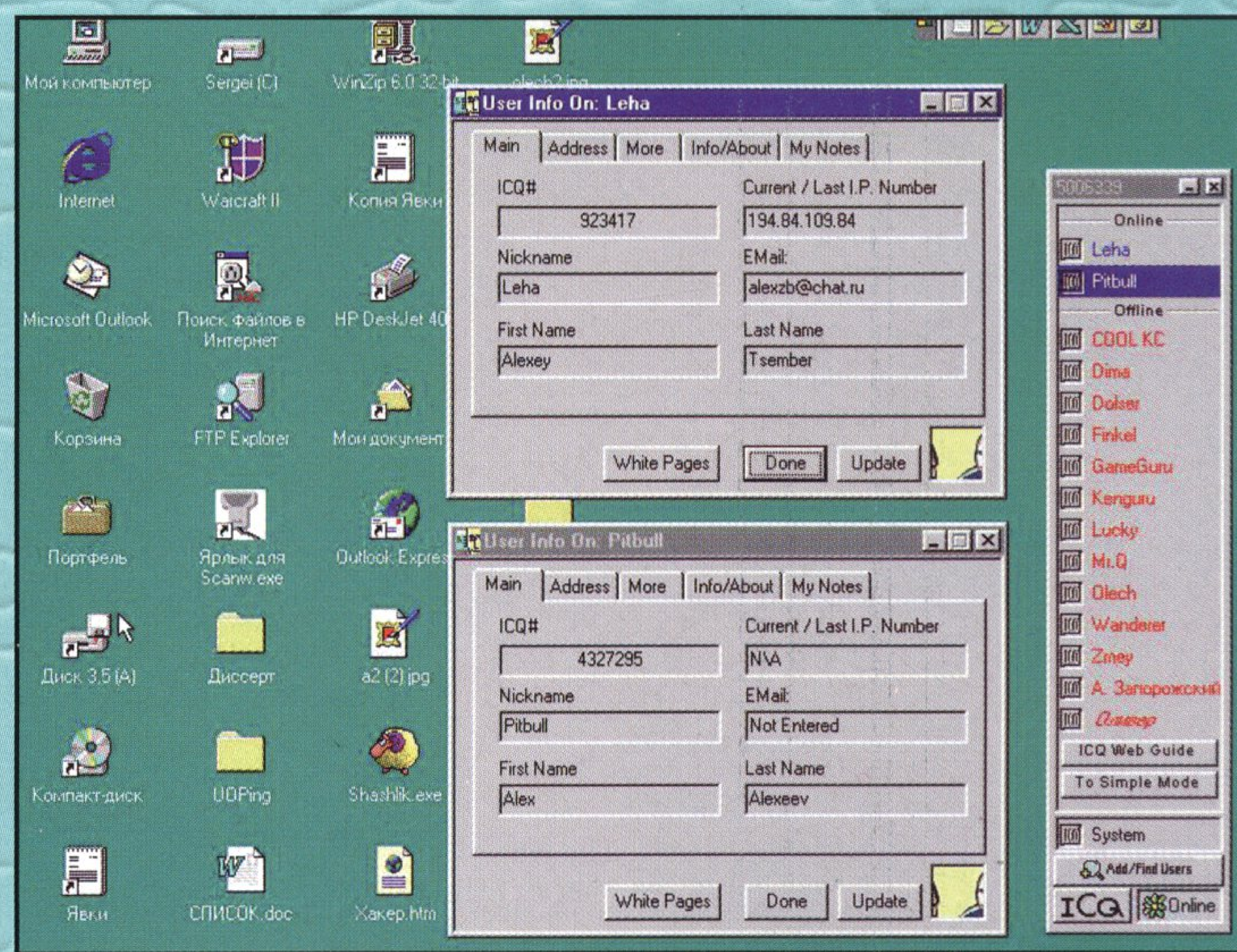
Что уж там говорить, охота на геймеров в Интернет — намного более увлекательный спорт, чем многие сетевые игры. Куда до него даже самому изощренному **Pkilling'y**! Приведенный выше пример — это редчайший случай использования зла во благо, что-то вроде лечения радикулита змеиным ядом. Обычной является совершенно другая картина: группа хакеров с переменным успехом валит юзеров то на одном, то на другом сервере. А то и сам сервер. Что самое печальное, зачастую жертвы даже не знают, что они подверглись атаке и кого «благодарить» за причиненные неудобства. А ведь минимальные меры предосторожности могут заметно снизить риск стать игрушкой в руках более умелого партнера по развлечениям. Ну в точности те, что обычно рекомендует нам Минздрав. Немного по другому поводу, правда.

Чтобы войти в курс дела, чуть-чуть теории.

Любая машина, подключаясь к Сети, получает свой уникальный **IP** адрес. Это необходимо для того, чтобы информация (в виде сетевых пакетов) могла быть правильно доставлена от адресата к адресату. Адреса могут быть постоянными (статическими) и временными (динамическими, выделяемыми пользователю из пула адресов провайдера на время подключения). В нашем случае это неважно, хотя динамически выделяемые **IP** адреса несколько затрудняют жизнь потенциальным охотникам за головами. Знание точного адреса «клиента» — основа основ и первый шаг для запуска процедуры «заказного убийства». Совсем как в реальной жизни, не так ли?

Чтобы многочисленные, одновременно действующие программы вашей машины (почта, **ftp**, **www**, сетевые игры и прочие) знали, кому же из них предназначен поступивший пакет, введено понятие портов протоколов более высокого уровня, чем **IP**: **UDP** и **TCP**. Это не более чем обычные двухбайтные числа, добавляемые к **IP** адресу и сообщающие что-то вроде: «В этом пакете информация для **E-mail'a**, а в том для **Quake'a**». Вот такая несложная механика лежит в основе увлекательных баталий в Интернет. В первом приближении, конечно...

Те же принципы используются и для атаки. Перво-наперво выясняется точный адрес, затем специальная программа (**WinNuke**, **Nuke Naber**, **IRCWar** и т.д.) посылает свои данные, маскируя их под легальный процесс (хакает, нюкает и т.п.). И если геймер не предпринимал никаких мер защиты, то с большой вероятностью рано или поздно его «завалят». А уж психология хакера вполне садо-мазохическая: невзирая на долгие, пустые часы бдения в «засаде», недосыпание, недоедание и все такое прочее, его жертва будет подкараулена и «завалена» еще много раз подряд! Это тот же архетип поведения, что заставляет обычного геймера снова и снова искать победы в затертом до дыр **Warcraft'e** над хорошо известными и надоевшими противниками. Эту бы энергию да в мирных целях! Но, с другой стороны, что наша жизнь без опасностей, поджидающих нас за следующим поворотом?



Кто-то раскрылся, а кто-то нет...

Как же правильно построить свою регулярную и активную сетевую жизнь, обеспечив при этом минимальную и разумную степень риска?

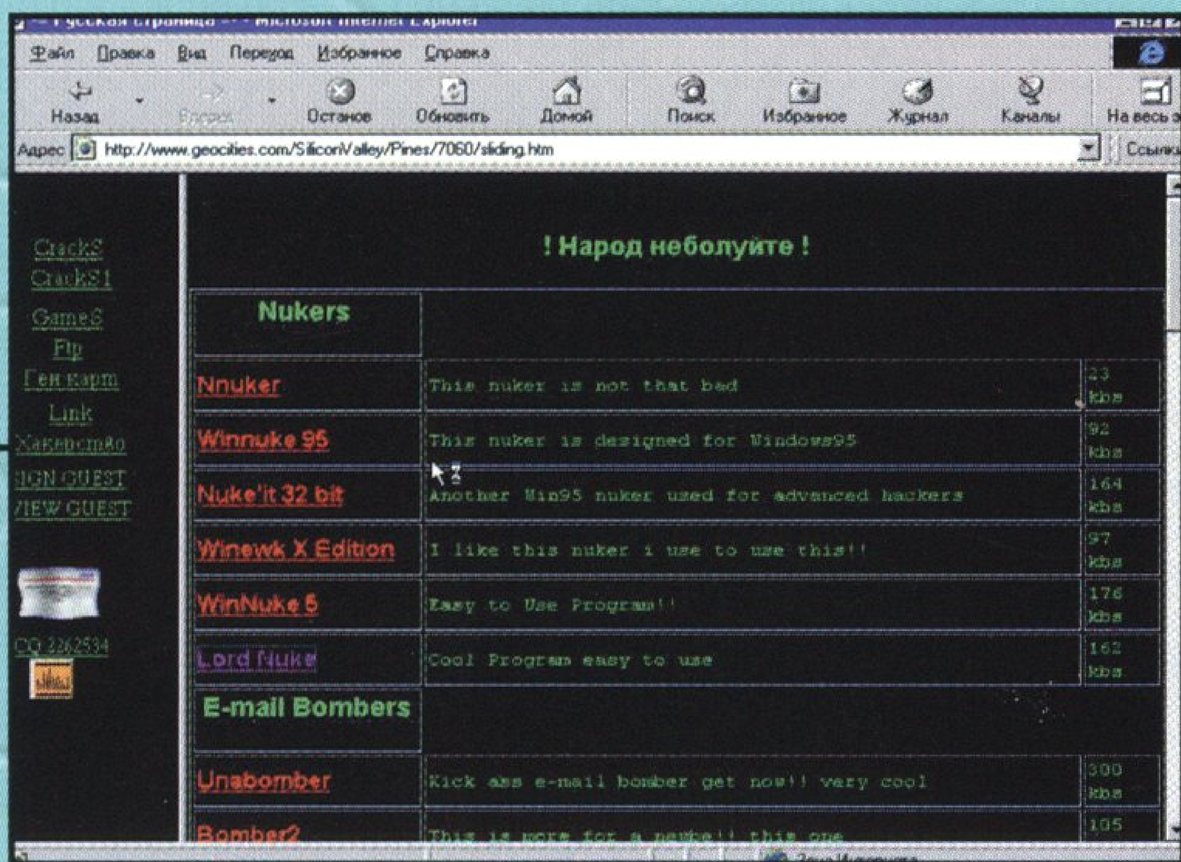
Тактика сетевого поведения должна исходить из следующей посылки: «разде-

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



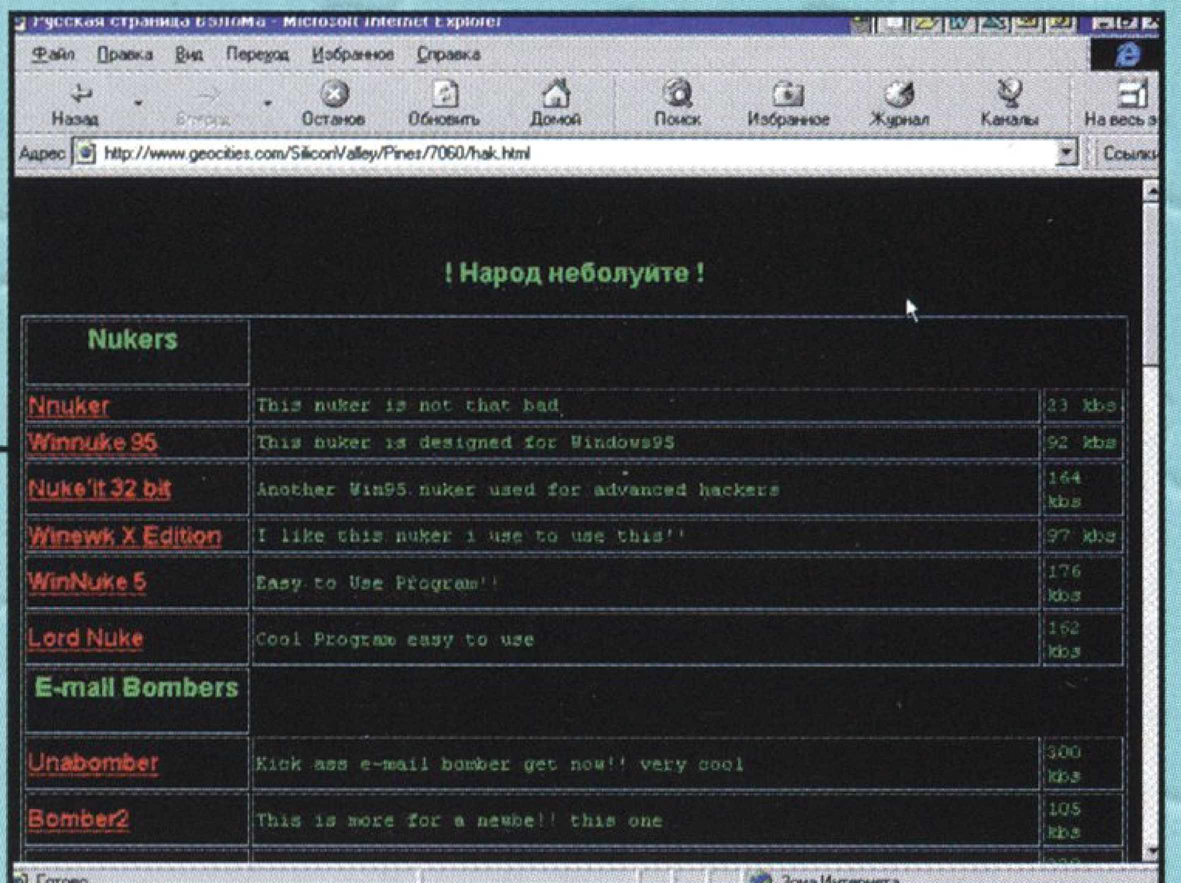
Охота началась...

ваться» (то есть широко транслировать свой **IP**, **E-mail** и прочие личные **ID**) следует только тогда, когда без этого не обойтись. Для этого следует ясно представлять все каналы утечки «интим-



Ищите свою жемчужину в этой куче

ной» информации. Их много. Очень много... Например, популярные системы мгновенной связи (типа **ICQ**) или Интернет телефонии (типа **IPhone**).



Народ неболуйте!

Они, кажется, так и кричат всем хакерам: «Вот ваш клиент! Еще тепленький, ату его!». Посмотрите на рисунок: один из пользователей совершенно беззаботен, тогда как другой, более опытный, принял превентивные меры и скрыл свой **IP** адрес. Такие же «дырки» для взлома имеет практически любая программа от **Windows95** до клиентской части **Diablo** и **Ultima Online**. Производители ПО постоянно ведут борьбу за облегчение жизни честных геймеров, но всегда с переменным успехом. Вот цитата из осеннего интервью пресс-атташе **Blizzard** для **GDR**: «Мы сейчас работаем как над очередной «заплатой» для устранения еще нескольких «дырок» в **Diablo**... Что касается нынешней «заплаты», то она, как и все предыдущие, ВРЕМЕННО (выделено нами — Д.&П.) обезвредит большинство хакерских продуктов. К несчастью, это практически все, что мы можем сделать, не переписывая полностью код игры в части управления памятью и сетевыми ресурсами». И дальше: «Мы подавлены численным превосходством. На каждого нашего программиста, работающего над этим проектом, приходятся сотни, если не тысячи людей за стенами компании, которым не терпится написать очередную хакерскую штучку. (...) И еще кое-что нужно иметь в виду. Все эти «примочки» и «тренеры» написаны опытными программистами с применением программ дешифрации кода, которые недоступны большинству игроков». По-видимому, в этом месте интервью все должны рыдать от сочувствия к титаническим усилиям «наивных и неопытных создателей» многих хитов. Точно так обстоит дело и с любым другим ПО и ОС... Как говорится, что один человек построил, другой завсегда сломать может.

Ну что ж, наверняка стоит приветствовать и всенепременно верить в успех усилий разработчиков по штопанью дырок. Но, похоже, разумно припомнить вечно актуальный лозунг ОСВОДа: «Спасение утопающих — дело рук самих утопающих!».

Сначала следует убедиться, что используются самые новые версии операционной системы и других любимых программ и игр, в которых производителями заведомо устранены все старые ляпы. Это позволит пресечь хотя бы действие большей части старых программ-сюрпризов. Систематический upgrade и patch'ирование — вещь сама собой разумеющаяся. Для **Windows95 OSR2** существуют, на январь 1998-го, по крайней мере два upgrade'а и не меньше трех patch'ей (**Msdun12**, **Wsockupd**, **Vipup20**). Очень уместным шагом станет установка персональной **Firewall** на свою машину. Это поможет скрыть текущий **IP** и прикрыть от атаки основные порты (в особенности 137-139). Рекомендуем, например, **PCFirewall** от **McAfee** (**ftp://licensed:321@ftp.mcafee.com/licensed/security/** или **ftp://ftp.cbu.edu/ incoming/me417/massa/a/**). Программа гибко конфигурируема и может обеспечить некоторую защиту, правда, за счет существенного ограничения сетевых возможностей компьютера. Многие хакерские примочки тоже сослужат неплохую службу. Кое-какие из них помимо атакующих возможностей предусматривают и оборону, «сканируя» самые горячие порты на предмет потенциального нападения. Упомянем такие как **Nuke Neber 2.1, Nonetbios nuke, Portpro**... Целые кладези этого добра (работающего и нет...) разбросаны по хакерским сайтам. Желающие могут прогуляться на **http://www. geocities.com/Silicon Valley/Pines/7060/ sliding.htm**, где под словом «хакерство» лежит много всего вкусного. Этот сайт — классика жанра и «наш ответ Чемберлену». Вот еще несколько адресов: **ftp:// asylum.sf.ca.us/, ftp://ftp. paranoia.com/ pub/, ftp://ftp.std.com/ archives/alt. locksmithing**... Поиск по ключевым словам — hack, zines, crack — утопит любого в сотнях ссылок. Следует только иметь в виду, что товар там не сертифицированный, по большей части нелегальный и скоропортящийся. Многие из адресов могут и не работать по самым разным причинам, включая уголовно-судебное преследование их владельцев. При этом, конечно, всегда есть шанс найти пару-тройку жемчужин во всей этой куче «прогов и доков». Или, что тоже очень реально, самому подхватить вирус хакерства!

Какова же перспектива?

Безопасная и активная сетевая жизнь возможна лишь при регулярной профилактике программного обеспечения, осторожности в связях, аккуратном обращении со своим **IP** и электронной почтой... Все именно так и есть, но... Но, положа руку на сердце, скажем: «Да, дело дрянь! Каждый месяц появляются всё новые и новые программы, с помощью которых жизнь в Сети становится куда веселей. Далеко не для всех. И если человек хочет обломать другому кайф, то он его обломает. Однозначно!».

СИ

Безопасная и активная сетевая жизнь возможна лишь при регулярной профилактике программного обеспечения ...

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

LORDS OF EMPYRIA

PC

Страна Игр АПРЕЛЬ 1998

Неожиданности начинаются с самого начала знакомства с Lords of Empyria.

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель/Разработчик: Realms Network
Требования к компьютеру: **P-90, 16 Мб, 14400 модем**
Количество игроков/Сеть/Интернет: неограниченно,
Интернет: **www.**

Ура! Полку

многопользовательских сетевых RPG снова прибыло! **LoE** — очередной новобранец в этом коротком строю. Как известно, «плох тот солдат, что не мечтает стать генералом». А наш новичок отнюдь не с генеральскими, а скорее с генералиссимусскими амбициями. Его родитель Realms Network во всеуслышание заявил об этом задолго до появления чада на свет божий. Ну что же, время покажет. В чем-то создателям игры будет труднее — ведь сравнивать станут с бесспорно успешной Ultima Online, а в чем-то и проще — есть возможность, учтя ошибки предшественников, элегантно обойти все известные «грабли»...

Итак... Неожиданности начинаются с самого начала знакомства с **Lords of Empyria**. Заведя account и приступив к выбору alter ego, внезапно обнаруживаешь, что вместо одного мира (то есть игры!) ты имеешь две: **LoE** и **Kharduum** (**Kharduum, the Heart of Despair**). Все параметры этих ипостасей совпадают, за исключением одной. Но важной — убийства персонажей. В **Empyria** это строго запрещено повсюду, кроме специальных арен. Там — пожалуйста. Иное дело Kharduum — полное раздолье. Вали любого, выпускай потаенную агрессию. Совершенно не наказуемо — лепота! Соответственно из шести персонажей половина делегируется в мирную вселенную, а вторая отдается на растерзание в Kharduum...





Графически игра привлекательна оставаясь, однако, в рамках традиционной изометрии «в три четверти»

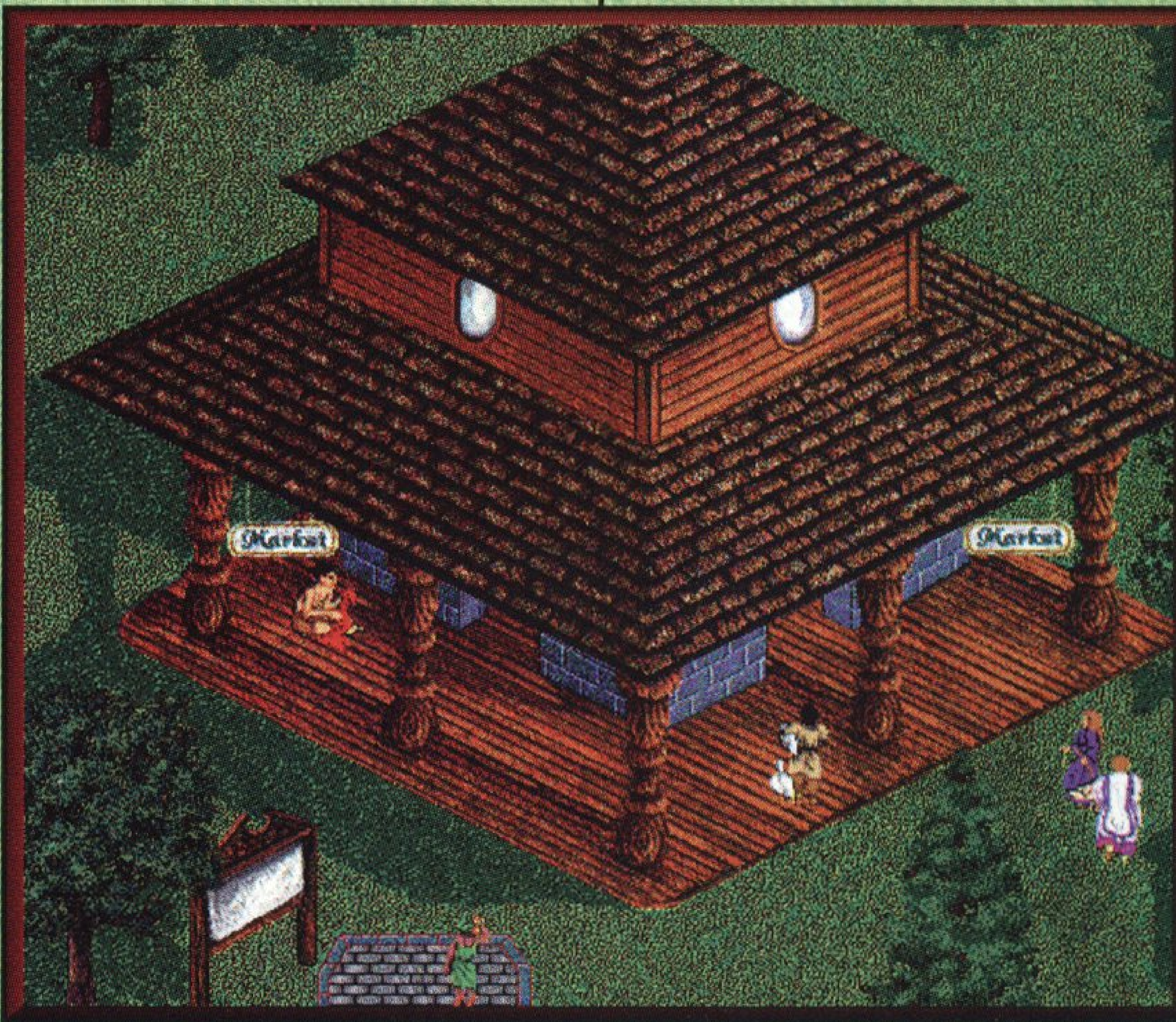
Согласно сюжету, вся эта раздвоенность началась из-за неудачной войны и некоего катаклизма. В результате чудный мир планеты Pantera поглотили силы Зла (это уж как всегда...), а крохотный оазис Добра — то есть Empyria со столицей Havenburg (Хавенбург), оказался напрочь изолированным. Правитель осколка благополучия король Регус (Regus) страстно жаждет нашей помощи: а) в борьбе за власть с нехорошими Баронами и б) в избавлении от кучи нечисти, проникающей из темной части Pantera.

Жизнь и приключения всех персонажей начинаются в Хавенбурге. Квесты в отличие от Ultima Online возникают не случайным образом, а программируются извне. Первым заданием для амбициозного новичка станет побиение по крайней мере четырех Баронов. Поначалу герой слишком слаб, и потому придется вволю потрудиться на менее трудных поприщах. Из этого ясно, что в основу игрового процесса положена традиционная для ролевиков система тренируемых с ростом опыта умений (skills). Столь же традиционны и общественная (репутация/коммуникабельность) и экономическая (производство/торговля) модели **LoE**...

В короне тот, кому вы служите — сам Король Регус



Это не Храм! Обычный городской рынок у метро...



Есть несколько классов героев, каждый обитает отдельно в собственном «видовом» доме — этакой коммуналке. Маги с магами, рыцари с рыцарями и так далее. Тут же находится и «камера хранения» персонажа. Квартиры, где вы сможете спокойно переждать время, проведенное в offline, не похожи на наши; зайдя в дом, мы не увидим никого из соседей. Только шкафы и сундуки. Став Лордом, можно организовать клан (при наличии не менее двадцати членов — гильдию) и построить замок. Предусмотрено активное исследование земель Empyria, поделенных на 13 регионов. Заселенных среди них только пять, а игроку с самого начала известны две расы, да и то одна из них — людоеды. Приятной новинкой **LoE** стала возможность производить обмен предметами (торговлю) непосредственно между своими персонажами. Тот, кто играл в Ultima Online, высоко оценит это новшество. Наконец-то отпала необходимость просить кого-то об услуге или прятать добро под кустом, а затем прибегать на пустое место. Интересной кажется возможность основывать новые города на пустующих и вновь открытых землях.

Графически игра довольно привлекательна (свыше 60000 рисованных объектов) оставаясь, однако, в рамках традиционной изометрии «в три четверти». Более того, палитра ограничена 256 цветами и баста. Управление, по словам разработчиков, простое — полностью «мышиное» — щелчок на объекте, затем на иконке (предмета или заклинания) — и готово дело!

И о самом интересном. **LoE** и Kharduum будут разделены лишь до какого-то определенного момента. После чего они будут слиты воедино! Представляете, что тогда будет за рубка?!

СИ

Достоинства:
Устранены многие нелепости Ultima Online.

Недостатки:
Пока не видно.

Резюме:
Вполне возможный Ultima killer...

V	0
S	0
I	0
G	0
O	0
A	0

2



Узнаете несколько аляповато раскрашенную Ultim'у? А ведь это замок Лорда ...



Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ С ЗАГРУЗКОЙ

PC

Эта статья — уже третья в этом году в своеобразном мини-сериале, посвященном игровым ресурсам Интернет. Жизнь не стоит на месте и бывшая некогда диковинкой, Глобальная Сеть стала неотъемлемым атрибутом повседневной игровой реальности. Из номера в номер мы стараемся дать читателям представление (по возможности полное...) об этой стороне сетевой жизни, подсказать новые места и способы утоления игрового голода. Обильная почта, отклики на форумах подтверждают актуальность этой темы. Присылаемые же вопросы высвечивают круг проблем, из которых можно выделить одну, общую для большинства приверженцев убивания времени в Интернет.

Имя ей — неудовлетворенность собственной сетевой жизнью!

Буквально несколько щелчков мышью отделяют нас от совершенно бесплатных ресурсов Интернет, включая программное обеспечение, игры, мультиплейеры и турниры, в которых разыгрываются различные призы (даже наличные деньги). Скептики скажут, что все это слишком хорошо, чтобы соответствовать действительности. Но мы не разделяем их пессимизм ...

Доктор, дайте таблетки от скуки!

Честно говоря, — совсем не удивительно. Освоив базовые навыки серфинга в Паутине, очертя раз и навсегда круг общения, опытные игроманы уже не покидают привычную «нишу» и как бы «застывают» в своем восприятии Интернет. При этом они уверяют себя и своих друзей, что получают от Сети максимум возможного, хотя на самом-то деле давным-давно варятся в собственном соку...

При взгляде же со стороны совершенно ясно, откуда и почему проистекает пресловутая неудовлетворенность. Месяцы общения с одними и теми же людьми, игры — одинаковые для всех, старые, надоевшие шутки... Тут не избежать тяжелой депрессии, а легкая неудовлетворенность положением вещей — это пустяк, всего лишь первый звонок. Как же помочь заскучавшему интернетчику, какой вакциной уберечь его от депрессии? Чтобы ответить на этот вопрос, давайте подумаем, а не оставляем ли мы без внимания какую-то важную часть сетевой жизни? В самом деле — обычный юзерский «максимум» — это довольно избитая последовательность действий: поболтать в чате, качнуть пару-тройку свежих драйверов и пэтчей, кинуть критичное письмецо на форум какого-нибудь игрового журнала... Ну и, конечно, связаться с себе подобными для игры в свежий (вариант — далеко не свежий...) коммерческий продукт на сервере производителя или сетевом мультиплейере. Все, точка, день прошел и завтрашний будет вялой копией сегодня!

Желая помочь нашим читателям разорвать сей порочный круг и скрасить монотонность обычных «развлечений», мы неустанно продолжаем наши исследования развлекательных ресурсов Мировой Паутины. Все самое интересное и полезное немедленно «освежевывается» и сервируется для эксклюзивного употребления читателями «СИ». На нашем счету — подробный рассказ о мультиплейерных сервисах, включая первые российские, обзоры «браузерных», **Shockwave** и **Java** игр, не требующих долгих загрузок и инсталляций. Читатели «СИ» первыми узнали и об игровом андеграунде, кипящих тут войнах и реальной угрозе геймеру, проистекающей от любителей побаловаться хакерскими «примочками».

Теперь пришло время поговорить о малоизвестных в России БЕСПЛАТНЫХ многопользовательских играх, распространяемых в Сети.

Бесплатно — это на самом деле почем?

Буквально несколько щелчков мышью отделяют нас от совершенно бесплатных ресурсов Интернет, включая программное обеспечение, игры, мультиплейеры и турниры, в которых разыгрываются различные призы (даже наличные деньги). Скептики скажут, что все это слишком хорошо, чтобы соответствовать действительности. Но мы не разделяем их пессимизм и чуть ниже опишем для примера несколько отличных многопользовательских игр (НЕ только деморверсий коммерческих продуктов!), а также расскажем, как быть в курсе последних новостей в области бесплатных развлечений. Но прежде хотелось бы дать два совета читателям. Загрузка объемного ПО по сети обычно процесс длительный и трудоемкий. Прежде чем ввязываться в download, скажем, 60-ти мегабайтного файла, внимательно изучите условия доступа к мультиплейеру, где предлагается играть. Убедитесь, что не придется платить за ВРЕМЯ, проведенное на сервере. Иначе можно оказаться в ситуации, когда за free game придется заплатить энное количество долларов в месяц или за год. Такую «хитрость» практикует ENGAGE (**http://www.gamesonline.com/games**). Рекламный баннер громадными буквами сообщает: «FREE, FREE games!» и лишь после загрузки игры выясняется, что требуется дополнительное ПО для доступа на сервера ENGAGE, и вот за это требуется выкладывать около 20 долларов ежемесячно...

Мы проследили, чтобы такие «бесплатные» продукты не попали в наш обзор. Приемлемым вариантом с нашей точки зрения является вариант, когда полностью функциональная игра доступна бесплатно, а за единовременный символический взнос в 20-40 долларов предоставляется пожизненное пользование или дополнительные возможности.

Кроме того, надо учитывать, что при регистрации для загрузки или получения идентификатора и пароля часто требуется указать персональные данные игрока. Эту информацию владелец Web-сервера может затем использовать для рассылки рекламы или продать третьей фирме. А потому заведите себе для регистрации специальный «халявный» почтовый адрес (на chat.ru, i-connect.ru и т.п.) и смело лгите прямо в глаза любопытным рекламщикам. В случае надоедливого спэминга заведете новый адрес и только.

У многих наверняка возникнет вопрос — а почему люди предлагают плоды своего долгого труда (т.е. игры) бесплатно? Как же они живут, не получая денег, и чем питаются? Не беспокойтесь за разработчиков, им заплачено сполна. И деньгами спонсоров и рекламодателей, и народной любовью к бескорыстным производителям таких игрушек. В любом случае все удовлетворены, так что прочь сомнения, налетай, народ — на горизонте бесплатный мультиплейер!

Да, вот еще что: пользуясь своим положением, авторы решили сначала рассказать о стратегиях и ролевиках, а уж во второй части этого обзора об action'ах и shooter'ах. Уж не обессудьте...

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

METAL KNIGHTS

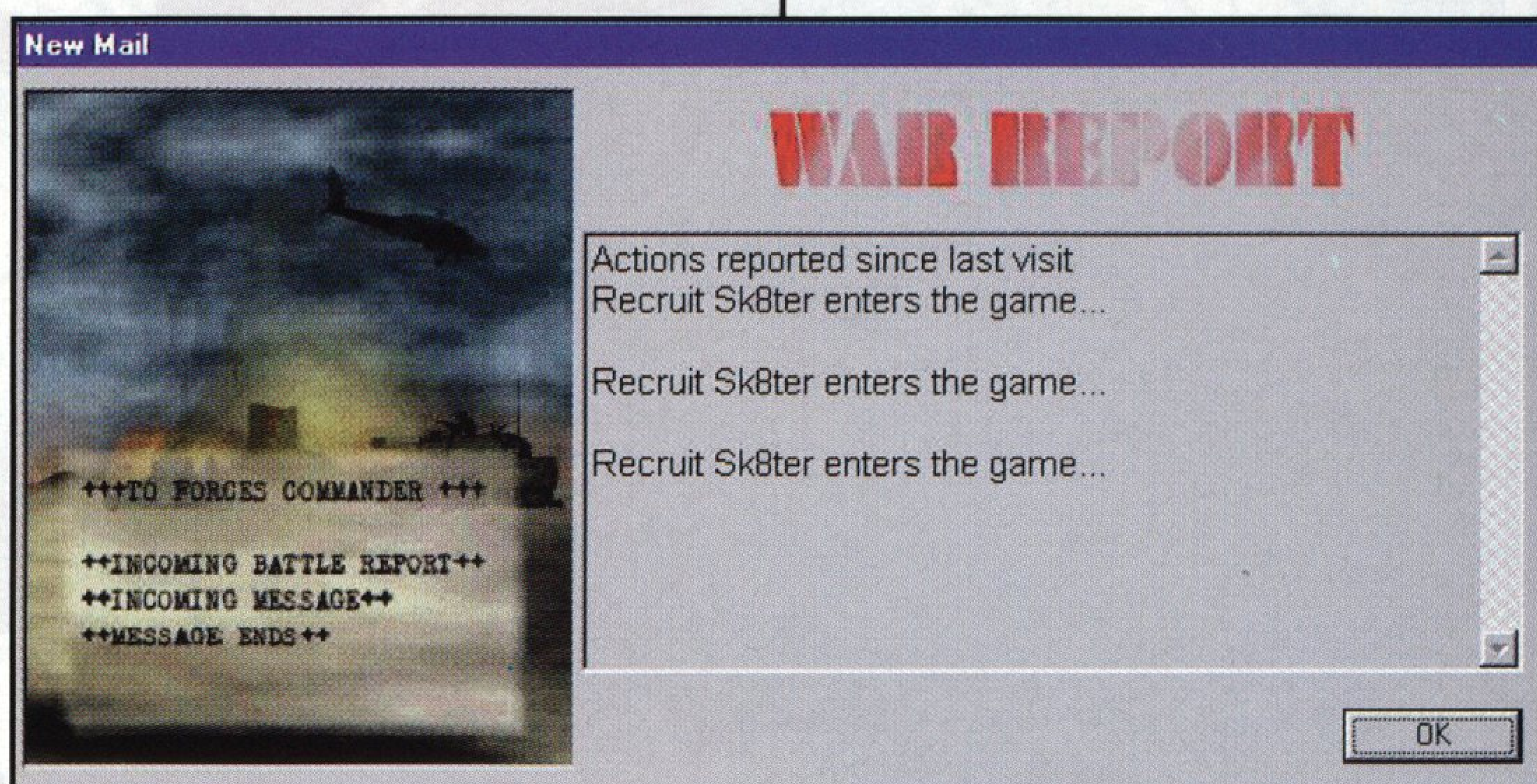
Разработчик:
KnightSoft Technologies Inc.
Издатель:
Spectrum Pacific Publishers
Интернет:
www.metalknights.com

Этот продукт из наиболее подходящего для Интернет жанра — пошаговых военных стратегий. Скачивать его рекомендуем не с сервера производителя, а с российского «зеркала» **TUCOWS** (**http://tucows.rinet.ru/tucows/action95.html**; **MetalKnights98CD.Zip**). В упакованном виде игра занимает 3,6 Мб, так что это не самый тяжелый случай «затяжной» загрузки.

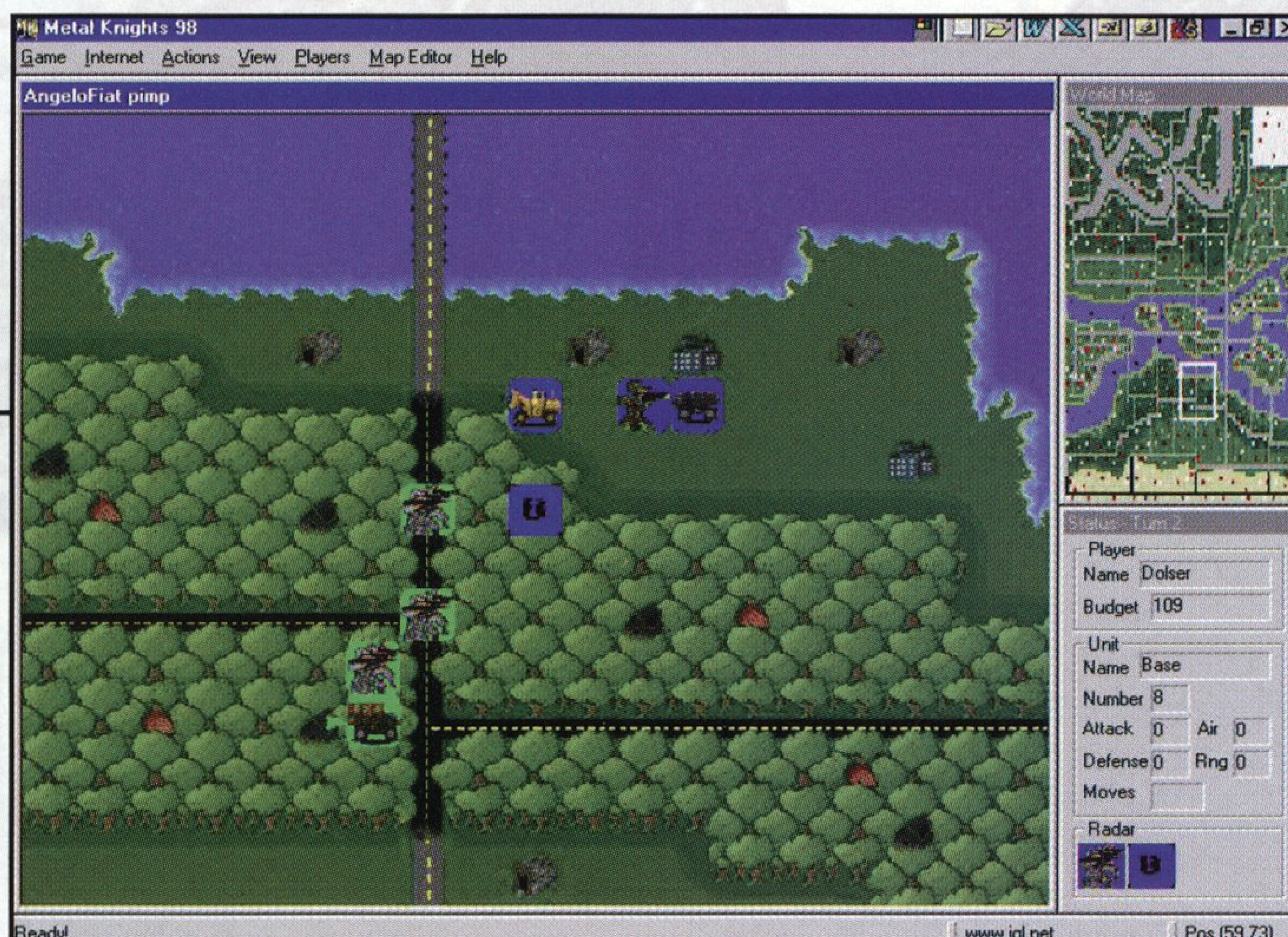
Этот продукт из наиболее подходящего для Интернет жанра — пошаговых военных стратегий.

В **MK98** предстоит побороться за мировое господство с семью противниками за раз. На большой карте разбросаны вольные города, шахты с рудой, леса и дороги. Каждый игрок начинает борьбу с выбора местоположения базы и захвата как можно большего числа городов и шахт. Для этого потребны войска, грузовики и бульдозеры, которые и рекрутируются на базе за наличные деньги. Города платят налоги, шахты производят руду, построенные фабрики — товары, а фермы — продовольствие. В конце хода подводится баланс, и при удачном течении игры появляются деньги на закупку дополнительных вооружений, научные исследования, укрепление городов и прочие нужды новой империи. Впрочем, тем же самым заняты и конкуренты!

Коммуникации — прежде всего



Как обычно, возможно немало тактических схем — от массированной атаки всеми наличными силами на базу соперника сразу после начала игры до планомерного захвата большинства шахт, что ведет в теории к финансовому краху конкурента. Графически **MK98** решен довольно необычно. Игрок волен выбирать среди восьми видов оформления игрового поля от классического (нечто вроде EGA картинки из Civilization) до прилично прорисованной изометрии в три четверти. Выбор осуществляется при запуске игры, и примкнувшим к ней позднее приходится соглашаться со вкусами хозяина...



Наивный новичок думает взять укрепрайон опытного стратега ...

Как уже говорилось, **MK98** — пошаговая стратегия, и процесс обмена шагами оставлен в ней так, что времени на стратегические размышления над картой заведомо хватит. В полночь по местному времени сервера (час ночи, а то и позднее в Москве) происходит обмен информацией. За этим автоматически следит **MK Spy** — маленькая иконка в **System Tray**. Как только ситуация обновилась, игрок будет извещен об этом звуком и миганием соответствующей цифры. Почему цифры? Дело в том, что в **MK98** можно одновременно сражаться в восьми играх с шестьюдесятью четырьмя соперниками за раз. Согласитесь, что только пошаговый режим позволяет адекватно ответить на посягательства такой толпы Наполеонов...

EMPIRIANA

Разработчик/Издатель:
Infinite Realms On-Line Entertainment, Inc
Системные требования:
P-90, 16 Мб, PCI Video Card, 28,8 кбод модем, Windows95/NT
Интернет:
www.irealms.com

Empiriana — это мир средневековья, пещер, монстров, квестов и тесной кооперации играющих.

Empiriana — это мир средневековья, пещер, монстров, квестов и тесной кооперации играющих. Чистый ролевик, одним словом. Чтобы стать членом группы RPG-истов, нужно быть готовым к серьезному download'у. По адресу **http://www.irealms.com/software.htm** желающих ждет клиентская часть программы размером около 12 Мб (одним куском или в «нарезке» (8x1,4 Мб)). Тут же следует позаботиться об обзаведении бесплатным Trial Account'ом, после чего по почте будет прислан пароль. После инсталляции и подключения к серверу можно браться за дело.

Прежде всего, требуется создать героя, выбрав расу (7 видов от человека до карликов с эльфами) и класс (сино-

Empiriana — отличная графика и пока совершенно беслатно...



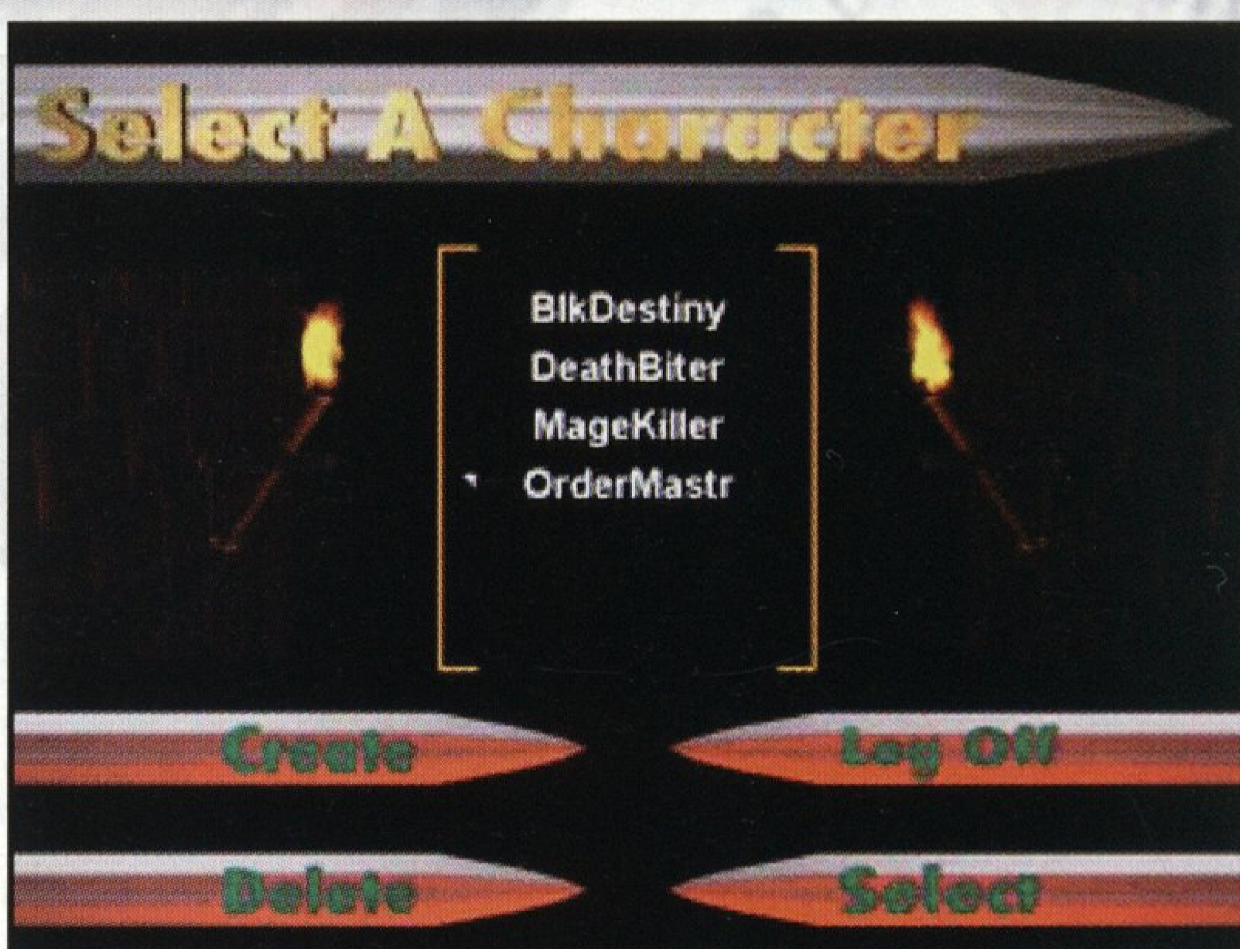
Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



Карта страны

ним — профориентация, тоже 7 штук). Все это определит внешний вид, способности, первичный набор предметов и тому подобные RPG-шные штучки. Покончив с этим, мы попадаем в город, откуда будут доступны все места приключений и общения: таверна, тренировочный зал, пещеры, мэрия и т.п. По мере роста опыта и успешного выполнения квестов наш герой будет эволюционировать в пределах 17 уровней.

Существуют и магазины, где можно потратить деньги на приобретение оружия, одежды и украшений. Интересная особенность **Empiriana** — это салоны красоты, где можно изменить внешность героя. Путешествовать в **Empiriana** можно группами по шесть человек (максимум), а сражаться — только с NPC. Впрочем, в ближайших планах производителя намечено создание специальных арен для боев между игроками. Такое ограничение Pkilling'а можно считать как плюсом, так и минусом ролевика, уж кому что по душе. Отметим только, что во многих последних проектах принимаются самые серьезные меры по нейтрализации «убийц персонажей», вплоть до разделения единой игры на два не связанных мира — для убийц и мирных игроков (**Lords of Empyria**).



Набор характеристик — мечта RPG-иста

Графически (в обычном режиме) **Empiriana** напоминает Lands of Lore I, и почитателям этого хита настоятельно рекомендуем попробовать новый мультиквест. А в режиме боя игра превращается в пошаговую стратегию (вид сверху), что само по себе достаточно оригинально. Левая и правая клавиши мыши позволяют перебрать и применить все доступные заклинания и оружие. Развитая система коммуникации, включающая внутри игровой почтовый ящик, делают **Empiriana**, помимо всего остального, прекрасным средством общения...

LEGAL CRIME

Разработчик/Издатель: Byte Enchanters
Требования: **P100, 16 Мб, Windows95/NT**
Интернет: www.byteenchanters.net

Мы играем за плохих парней Лос-Анжелеса или Чикаго.

Стратегия в реальном времени... Сколько их было на нашем веку. Но в этой мы играем за плохих парней Лос-Анжелеса или Чикаго. А следовательно, наш удел — карьера Аль Капоне: наркотики, банды, войны, перестрелки и рэкет, рэкет, рэкет... Победа достанется тому, кто выживет в этом жестоком мире. Пожалуй, опытным читателям нашего журнала не стоит более подробно рассказывать о сценарной подоплеке **Legal Crime**. Что дальше, они наверняка представляют. Но сначала download средних габаритов — 9,3 Мб и инсталляция.

Каковы отличительные особенности **Legal Crime**? Прежде всего, неограниченная практика в режиме off-line, обилие серверов, удивительная скорость работы в Сети (если модем не хуже 28.800 bps) и совместимость с популярным в России мультиплейером Kali. Особая скорость игрового действа через Интернет достигается прямой связью компьютеров игроков, вследствие чего не требуется постоянно подключаться для обмена информацией к серверам **Legal Crime**. Эти самые сервера нужны только для поиска партнеров и чата.

Графика в игре вполне приличная, изометрия в три четверти с немного мелкими фигурками персонажей. Имеется и общая карта местности, и обычный интерфейс с иконками и кнопками. В



начале игры гангстеров под вашим началом всего двое, но весьма преданных и усердных. Стоит направить их в незанятое здание (помечено особым «флажком»), как они сразу примутся рэкетировать имеющийся там бизнес. Если крыши у того нет, то он примет вашу «защиту», а если есть, то грозят разборки. Особо законопослушные бизнесмены могут вызвать полицию...

Рэкет приносит немного денег — всего несколько тысяч долларов, а посему их следует немедленно пустить в оборот. То есть запустить какой-либо нелегальный бизнес. Например преобразовать приличный карточный клуб в казино с девочками, а гостиницу в публичный дом. Вырученные деньги пойдут на дальнейшее расширение сферы влияния, подкуп полиции и ФБР и тому подобные вещи. Игра отличается крайне трезвым взглядом на жизнь, что впрочем, скорее в диковинку американцам или европейцам, чем нам, р-р-россиянам.


Рэкет в Америке тот же что и в России...

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Хватит рыбы! Дайте удочку!

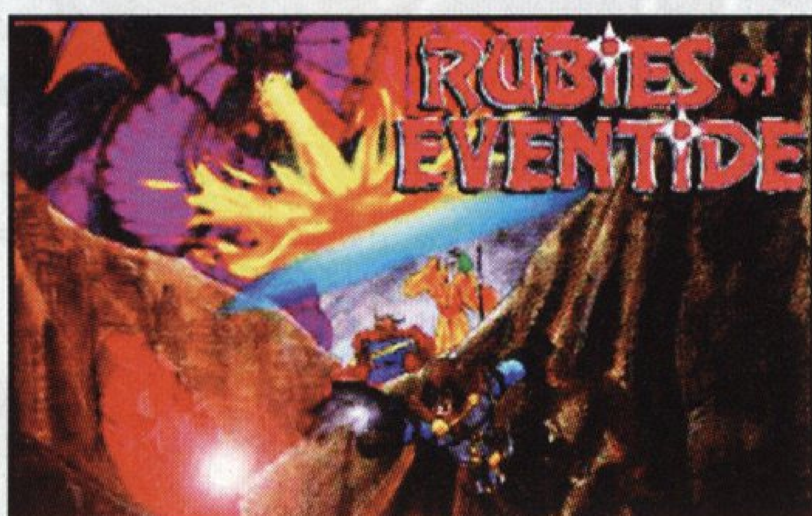
Мудрые люди говорят: вместо того чтобы подавать корку голодному, дайте ему удочку и он сам наловит себе рыбы на обед. И еще говорят: на вкус, на цвет товарищей нет. Авторы согласны с этими мудрыми мыслями и потому предлагают читателям в качестве удочки очень полезный адрес, по которому можно найти много интересного и полезного по части мультиплейерных продуктов. Перво-наперво посетите **Multiplayer Dot Com** (**http://www.multiplayer.com**) — тут самая обширная коллекция ссылок. Еще одним вспомоществованием для всех читателей станет публикация на CD-ROM'е журнала тех самых «обширных» download'ов, о которых шла речь в статье и которые действительно трудно скачать, не имея выделенной линии связи. В заключение о тех продуктах (ролевики и приключения), которые следует посмотреть пока не поздно (бета-тестирование...) или не пропустить их выход (вот-вот появятся...).

RUBIES OF EVENTIDE

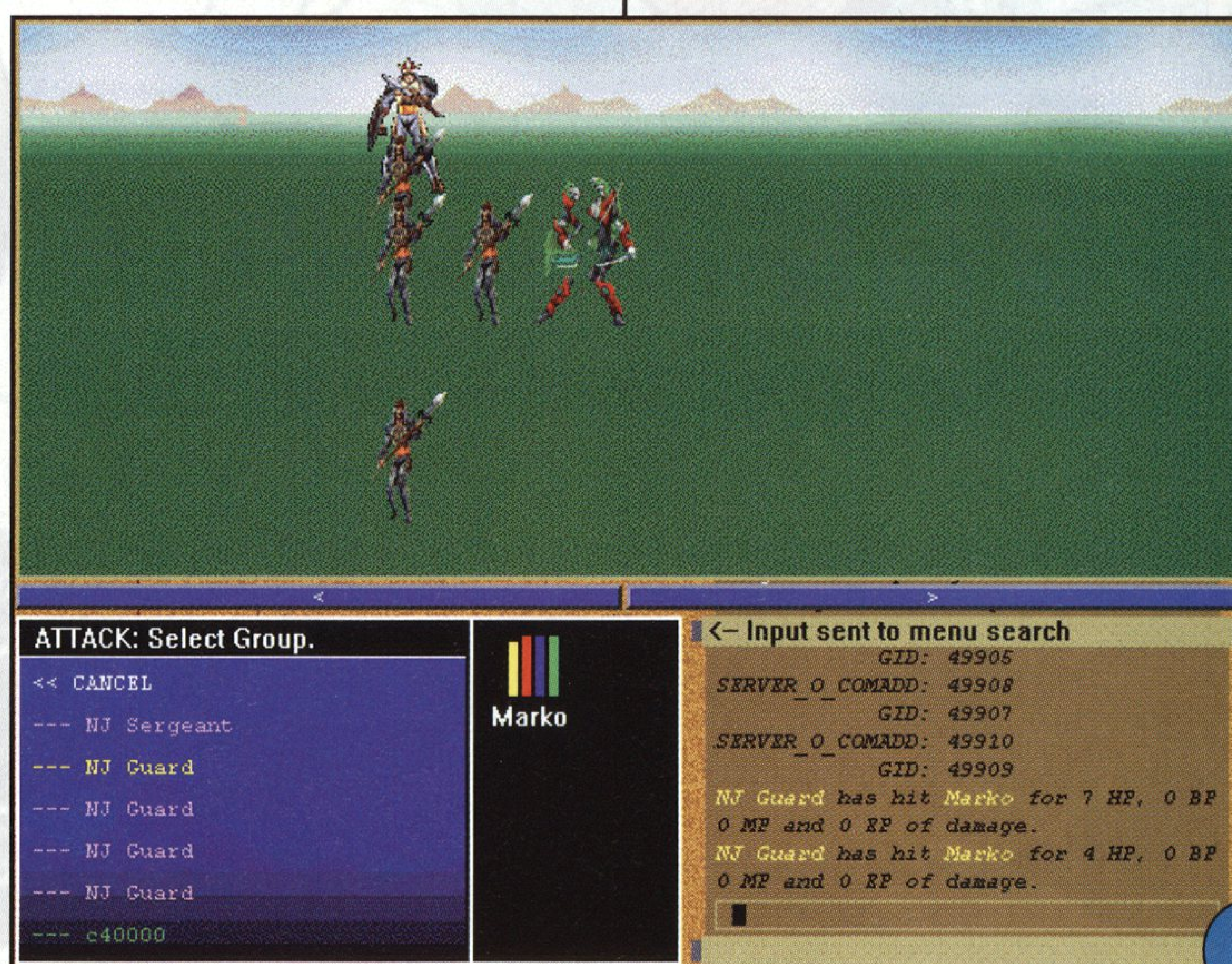
Разработчик/Издатель:
Cyber Warrior Inc.
Интернет:
www.eventide.net

Эта игра тоже из серии фантазийных ролевиков, с упором на активную взаимопомощь и общение персонажей. Увы, это будет коммерческий продукт и, судя по всему, очень приличного качества. Однако мы включили его в обзор новинок бесплатного мультиплейера, поскольку с марта открыто публичное бета-тестирование. Стоит принять в нем участие, особенно если взглянуть на screenshote'ы. Но тут уж как повезет, век бета-тестера недолог...

Увы, это будет коммерческий продукт ...



Битва гигантов. На заднем плане один из авторов

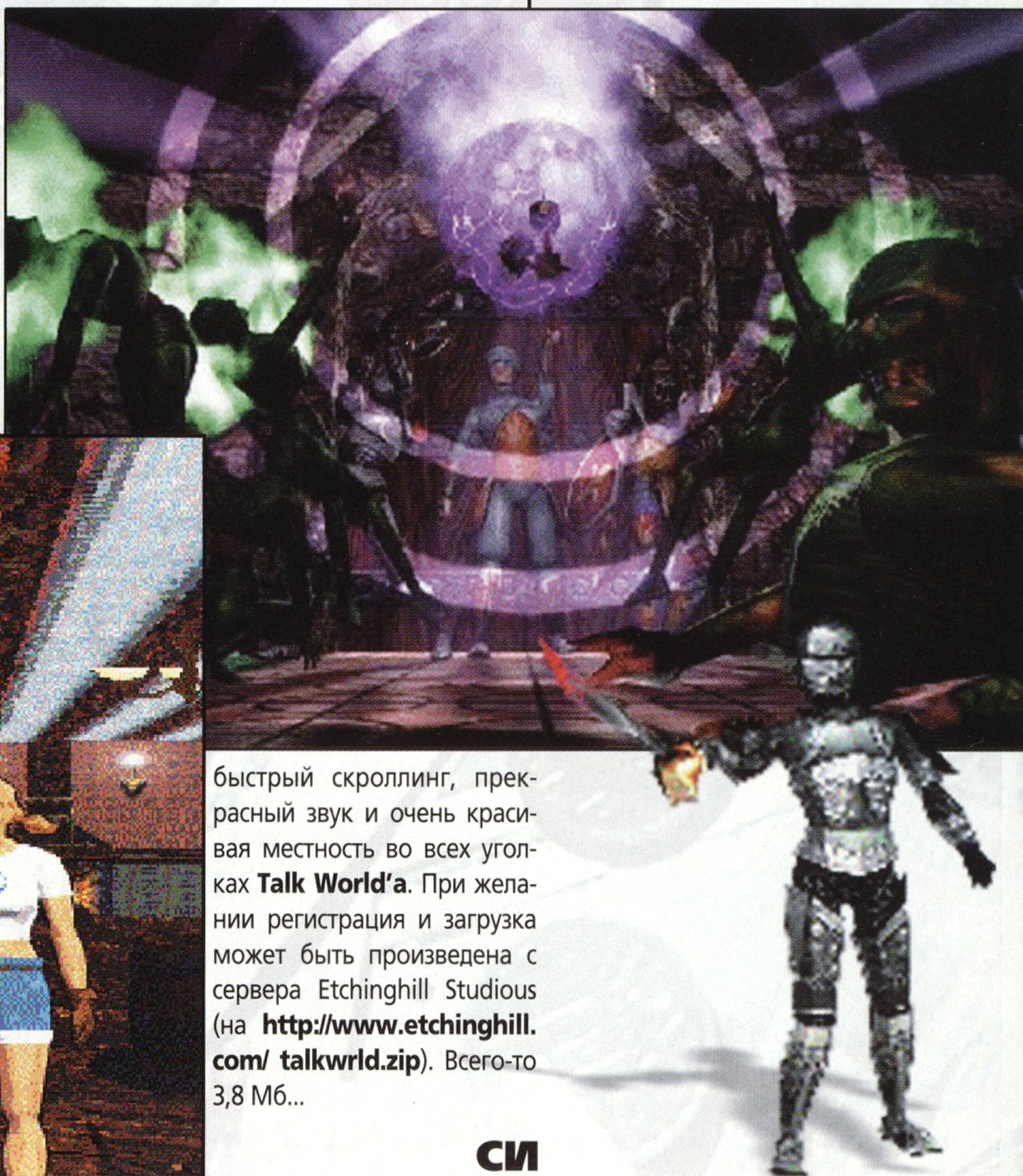


LANDS OF LEGEND

Разработчик/Издатель:
Etchinghill Studious
Интернет:
www.etchinghill. com

Ролевик со всеми атрибутами фэнтези.

Lands of Legend! Ждем-с...



Ролевик со всеми атрибутами фэнтези. Скриншоты обещают отменную трехмерную графику с неограниченной свободой передвижения. О потенциале Etchinghill Studious можно судить по их уже давно реализованному проекту (бесплатному!) **Talk World**. Это интерактивный мир, предназначенный для общения и совместного исследования в трехмерных интерьерах. Особенно впечатляет быстрый скроллинг, прекрасный звук и очень красивая местность во всех уголках **Talk World'a**. При желании регистрация и загрузка может быть произведена с сервера Etchinghill Studious (на **http://www.etchinghill.com/ talkwrld.zip**). Всего-то 3,8 Мб...

СИ



Именно этот движок станет основой Lands of Legend?

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

ЧЕРНЫЙ ЛЕГИОН

PC

Это повесть, превращенная в игровой механизм, сюжет, в котором от действий игрока зависит исход событий. Это мыльная опера, в которой вы являетесь режиссером.

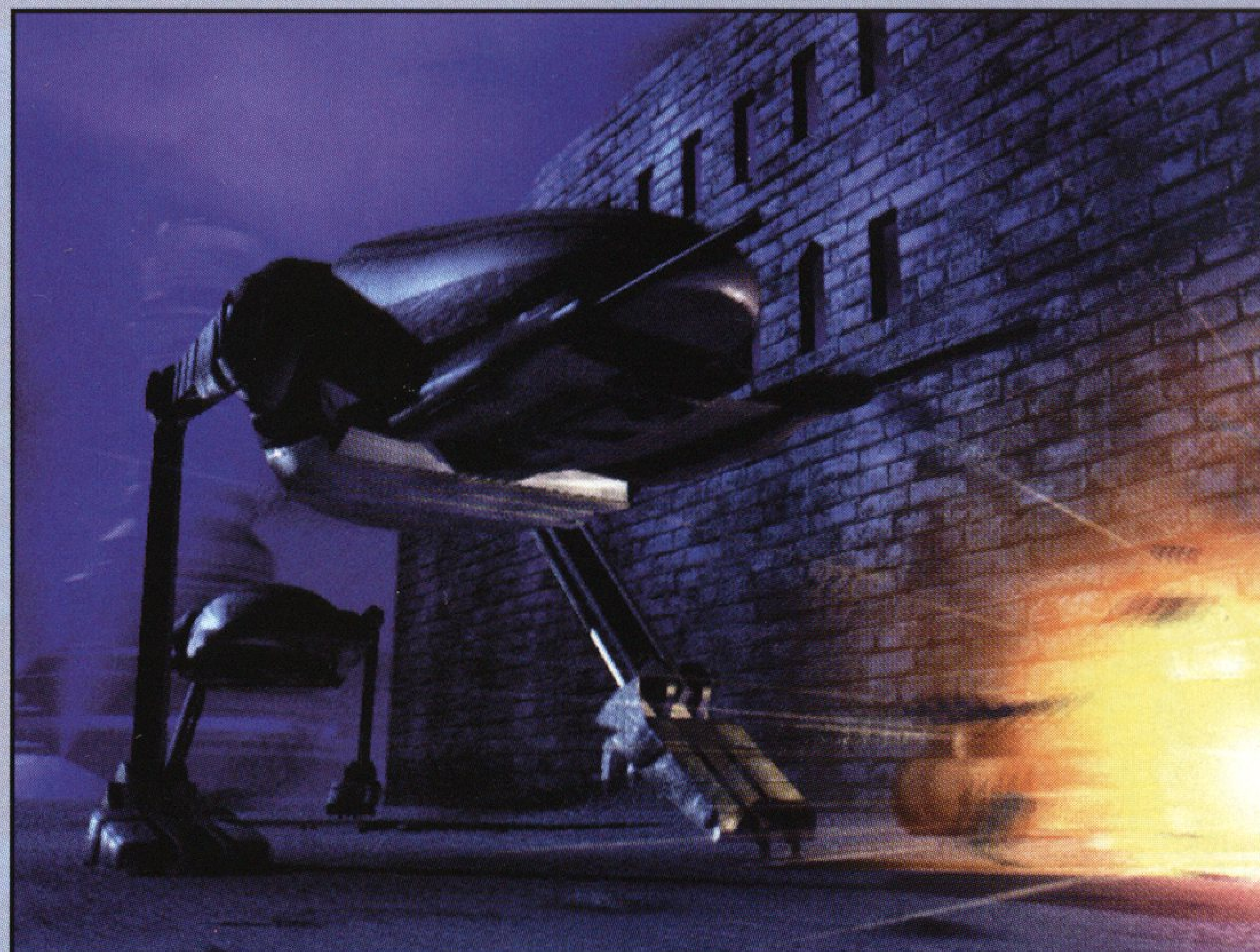
Платформа: **PC**
Жанр: **Action/Стратегия**
Издатель: TBA
Разработчик:
Extreme Software
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.gameland.ru/~blacklegion

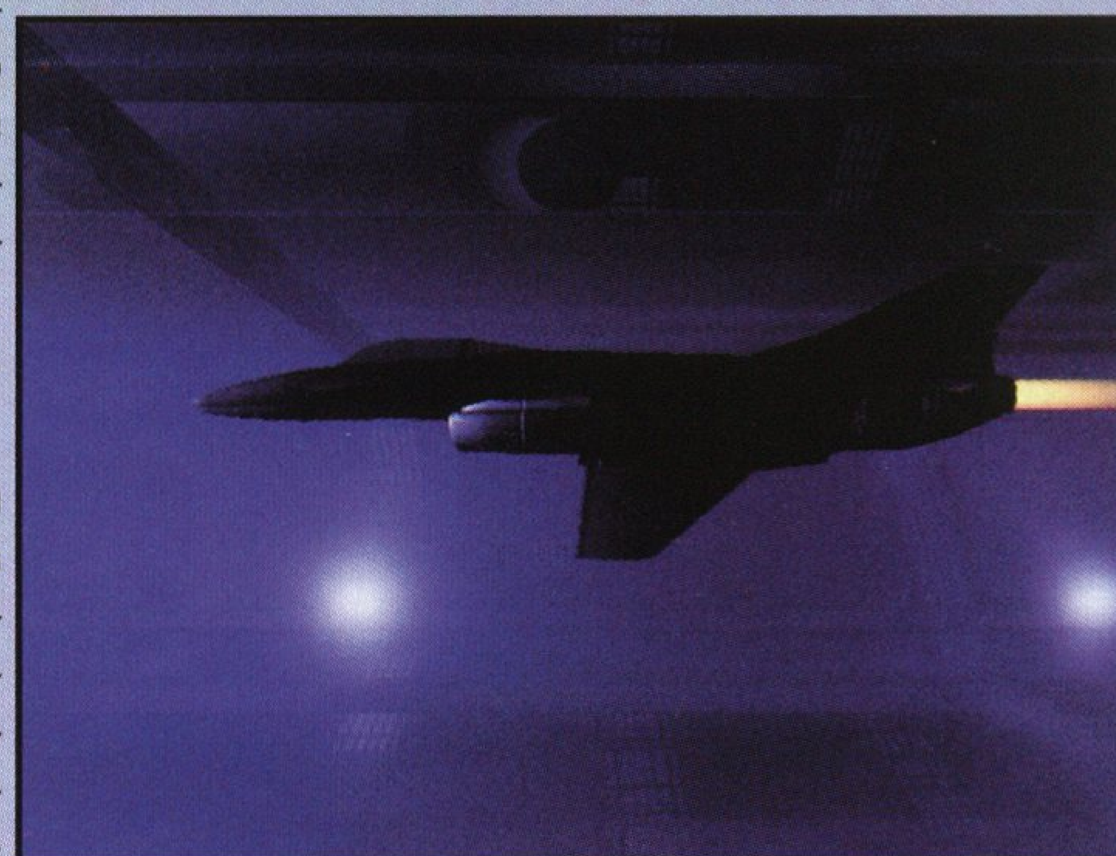
...Пять, четыре, три, два, один, пуск. Стартовая площадка, еще незадолго до этого начавшая заполняться клубами дыма, теперь осветилась странным светом — зеленые, синие, красные огоньки вспыхивали то тут, то там, постоянно напоминая зрителям о том, насколько экспериментальным было новое топливо. Никто не знал, как поведет себя аппарат в атмосфере, ведь раньше новинку тестировали лишь в бесконечных ангарах научных лабораторий, где все составляющие чуть ли не разбирались на атомы, а потом вновь собирались заботливыми манипуляторами сложнейших механизмов. Внезапно огоньки погасли, и площадка в один миг погрузилась в бесконечную, непроглядную тьму.

— Какую скорость должно новое топливо сообщить Legion-1?

— Около десяти тысяч километров в секунду.

Отсчет времени полета уже давно начался — по крайней мере, так казалось всем присутствующим, однако ракета все никак не могла оторваться от земли, и уже казалось, что и лететь она никуда не собирается. Послышался, наконец, не слишком уж сильный шум, который с каждой секундой (и каждая секунда чувствовалась, словно удар сердца) все нарастал и нарастал, превращаясь в неразрывный, смешанный гул то ли гигантской толпы, то ли сошедшей с гор лавины. Техники переглянулись — все шло приблизительно по плану. Ракета же все стояла, как и прежде, не шелохнувшись, но земля вокруг нее, даже в своем забетонированном виде, потихоньку начала шевелиться. В бетоне, покрывавшем добрую тысячу квадратных километров, поползли, как змеи, трещины. С каждой секундой они все множились, казалось, что гигантский паук, сидящий в центре сооружения, плетет свою огромную паутину, опутывая землю все новыми витками нитей. Шум стал невыносимым; многие попытались заткнуть уши, но это не помогало, звук проходил волнами сквозь все тело. Наконец те, кто еще мог что-то видеть в клубах пыли, поднявшейся на полотне, смогли наблюдать старт ракеты, тот самый старт, ради которого они пришли сюда. Из всех сконцентрировавшихся как будто из тьмы огней родился один факел, который вспыхнул как тысяча солнц и немедленно погас. В воздухе запахло электричеством, и вдруг прямо с неба, куда только что должна была уйти ракета (а ушла ли она — никто толком и не видел) — обрушился смертельный шквал черного ветра. Никто его даже не успел заметить, это было как извержение вулкана, только в несколько сотен тысяч раз быстрее. Прошла минута — и стало тихо. Везде стало тихо.





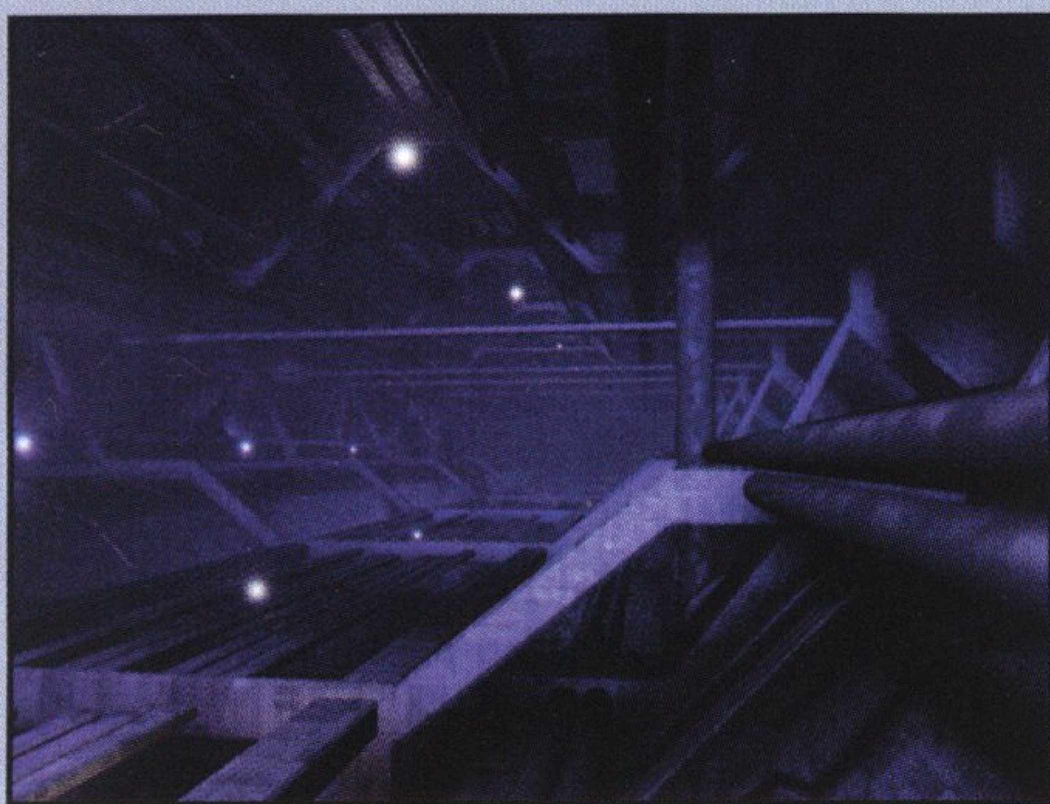
В самый последний момент они подумали, зачем согласились на такой опасный полет. Ракету готовили к старту с такой скоростью, что никто даже и не стал задумываться о том, чтобы сперва испытать ее. Как обычно, не хватало ни средств, ни времени. А уж как ракету загружали — и вспомнить страшно. Из тех огромных списков, что не умещались даже на гигабайтных дискетах переносных компьютеров, которые включали в себя практически все те мелочи, что когда-либо могут понадобиться колонистам, отрезанным от всех источников, наверняка было недогружено несколько тысяч предметов. Отделаться от мысли о том, что, может быть, какого-то из этих упущенных предметов они не досчитаются, будучи далеко от дома, было совершенно невозможно. Эта мысль преследовала каждого из них в ночных кошмарах. Днем же страх воплощался в том, чтобы постоянно пилить техников и особенно ученых, винить их в том, что они чего-то не предусмотрели. В конце концов после пары месяцев бесконечной канители страх ушел, спрятался в глубины души, а его место заняла маниакальная, отчаянная решимость. Сделать то, что нужно сделать, спасти человечество, подготовить для него новый дом. И никого не покидала гордость. Вот они, лучшая на Земле команда биологов, инженеров, геологов, астрономов, метеорологов и еще черт знает кого — надежда для всех. А вот их ракета — произведение искусства сумасшедших ученых, придумавших топливо, способное поднимать в воздух с огромной скоростью практически любой вес. Помимо них самих, на корабль было погружено множество роботов, которым предназначалась нелегкая роль первооткрывателей всего и вся на новой планете. Бесспорно, это была самая крупная затея во всей истории человечества.

Старт прошел как-то слишком спокойно. До полностью изолированных от внешнего мира кабин пилотов не доходили звуки, вибрация не чувствовалась, перегрузок не было. И тем не менее, они летели. Неприятности начались сразу после старта. Связь с Землей была утеряна, и это при том, что двигатели еще не развили и четверти положенной скорости. Восстановить канал связи так и не удалось, хотя казалось, что аппаратура работает совершенно нормально. Через шесть минут после старта начались неполадки с двигателем. Командиру доложили об этом по секретной линии связи. Выслушав сообщение, он немедленно созвал небольшое совещание, после которого по всему кораблю разнеслась новость, которую не ждал никто, по крайней мере так скоро. Может быть, через пару лет полета она кого-то и обрадовала бы, но десять минут — не такой уж и долгий срок, чтобы соскучиться по дому; мы возвращаемся! По неизвестной причине двигатель стал терять мощность, и теперь она вполовину уменьшалась каждую минуту. Перспектива болтаться в безвоздушном пространстве за миллион километров от родной планеты не прельщала, и поэтому решение было принято сразу. Настоящего испытания корабль не прошел, и ему, похоже, предстоит провести еще немало месяцев в доках, среди инженеров и техперсонала, которые будут опять разбирать «Легион» на атомы и собирать вновь, проделывая каждую операцию для верности по нескольку раз. Разворот занял больше времени, чем ожидалось, и они слегка сбились с курса, а мощность двигателя все таяла. В конце концов они стали двигаться практически только по инерции, чтобы сохранить хоть немного энергии для посадки. Полет продлился два часа.

Когда открылся люк, перед ними открылась странная картина — совершенно черная земля, плоская и лишенная хоть каких-нибудь признаков жизни. На радиосигналы не отвечала ни одна станция. Пришлось воспользоваться услугами одного из роботов, что имелись на борту. Наскоро собрав его,

Абсолютно все постройки и объекты выполнены с помощью полигональной графики, поэтому вид свободно масштабируется, а камера можно вращать и устанавливать под любым углом

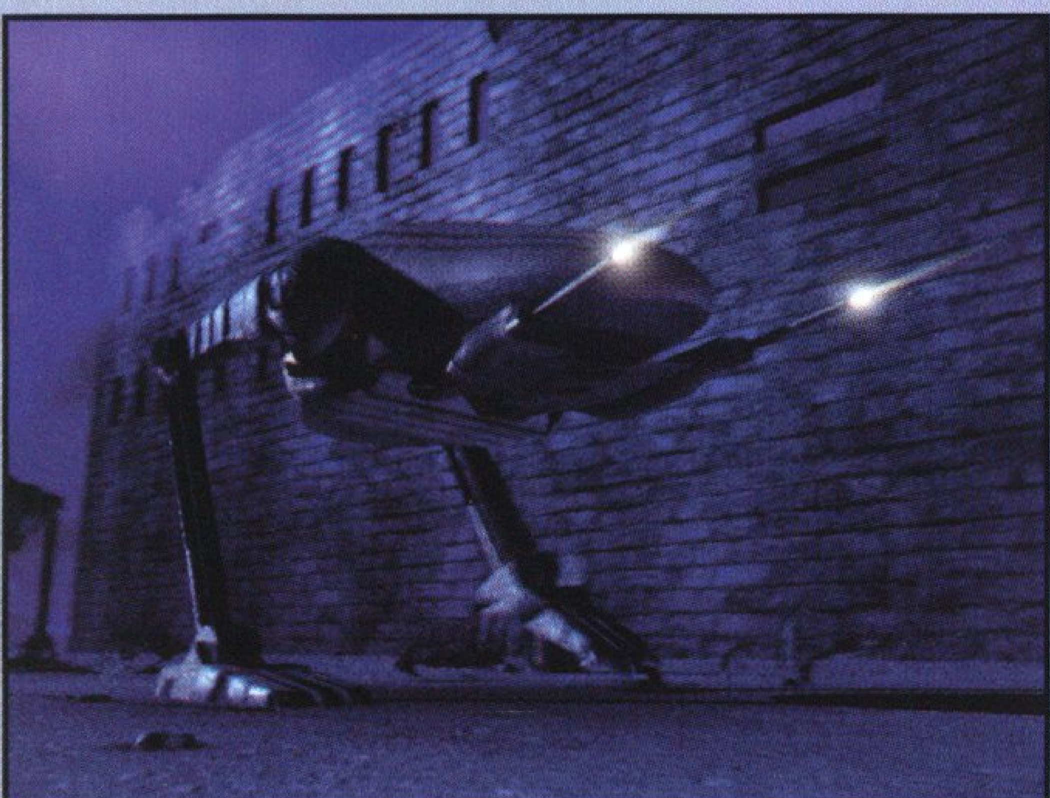
Виктор ЖИЛИН



небольшой отряд отправился на поиски людей. Под бесконечно голубым небом без облаков вдаль уходила синяя точка. Вернувшись, разведка рассказала страшное. Человеческая цивилизация больше не существует. Планета покрыта черным пеплом. Города разрушены, на улицах даже не осталось трупов. В некоторых местах имеются сильнейшие источники радиации. Они — единственные оставшиеся в живых люди. Им придется колонизировать не чужую планету в надежде на то, что она сможет стать домом для них. Им предстоит борьба не на жизнь, а на смерть с новой, чужой природой своего собственного мира, и чем окончится эта борьба - неизвестно. У них есть разбитый корабль, который станет первым убежищем и сможет прокормить, есть множество роботов и специалисты всех областей, что только возможны. Хватит ли силы воли, умения, стойкости? И хватит ли терпения разгадать тайну гибели собственного рода? Им предстоит пережить множество испытаний.



Такова завязка новой игры нашей студии Extreme Software. Основу сюжета определила фантастическая повесть «**Черный Легион**», написанная еще три года назад и побудившая нашу маленькую фирму к работе над самым увлекательным, как нам кажется, игровым проектом на сегодняшний день. В достойном внимания проекте важны не только технология, не только игровой процесс. Все эти аспекты должны быть соединены чем-то глобальным, каким-то невообразимо захватывающим моментом, который заставит вас играть часами, чтобы только узнать, что произойдет дальше. В нашем случае определяющим фактором является сюжет. Наша игра не принадлежит ни к одному жанру современной игровой индустрии, не стремится стать ни модной стратегией, ни ненавистным многим puzzle'ом. **Black Legion** — это то, что есть. Это повесть, превращенная в игровой механизм, сюжет, в котором от действий игрока зависит исход событий. Это мыльная опера, в которой вы являетесь режиссером. Знаете, есть автор сценария, и сюжетная линия им уже написана, но только от вас зависит то, КАК это можно поставить, во что превратить. Это игра нашей мечты, и за те два с половиной года, что мы в каторжных темпах трудимся над ней, мечта успела превратиться во что-то достаточно осмысленное. С удовольствием делимся с вами некоторыми подробностями.





Игра начинается там, где заканчивается повествование, выдранное нами со страниц повести. Кстати, скорее всего, она будет прилагаться к самой игре, так что вы сможете узнать как предысторию, так и примерное развитие сюжета в **Black Legion**, хотя в игре все будет происходить несколько иначе. Итак, вы — командир корабля «Легион-1», который должен обустроить жизнь на спаленной дотла Земле. В вашем распоряжении имеется достаточное количество ресурсов, чтобы основать небольшую базу и организовать хоть какое-то примитивное сельское хозяйство. На ваших глазах цивилизация с самой высокой техногенной ступени опустится чуть ли не до средневековья. На протяжении многих лет вам придется трудиться в поте лица, чтобы не только развивать новые отрасли науки, а но чтобы просто сохранить уже известные, не опустив уровень сельскохозяйственной цивилизации, занятой лишь насущными «хлебными» проблемами, до полного примитива. В самом начале в вашем распоряжении будет некоторое количество роботов. Их можно использовать в любых целях — от выполнения боевых задач до засеивания полей. Ну а потом они начнут стареть, ломаться и даже впадать в маразм. Нужно успеть, обязательно успеть придумать замену, и так на протяжении долгих лет. Страшнее всего даже не это. Дело в том, что странные трагические события, как выясняется впоследствии, не явились следствием взлета ракеты, а были вызваны — кем бы вы думали? Конечно, инопланетной цивилизацией, которая решила остановить продвижение человечества в космос. Более того, пришельцы избрали планету своим новым домом и даже успели основать базу на Северном полюсе, и так же, как и экипаж «**Легиона**», начали осваивать территорию. Их преимущество в том, что они получают постоянную помощь от своих, в отличие от вас. Столкновения неминуемы, и они обязательно будут происходить. Вам же придется совмещать обязанности хозяйственника, военного начальника и даже пилота истребителя или боевого робота.



Сражения с пришельцами будут происходить как на земле, так и в воздухе, на море и даже в космосе. Сама же игра поделена на три примерно равные части. Поначалу это обычное хозяйствование, затем к нему присоединяются захватывающие сражения за каждую пядь земли и в конце концов, если вам удастся изгнать пришельцев с родной планеты, в силу вступит третий элемент **Black Legion** — глобальная космическая стратегия, скрещенная опять-таки с симулятором. Мы используем три различных технологии, каждая из которых, впрочем, включает в себя некоторые элементы других. Перво-наперво — это особый движок, который позволяет нам достигать небывалого реализма в наземных сражениях с участием роботов, танков и даже самолетов. Он позволяет нам генерировать огромные ландшафты, размерами до двадцати-тридцати квадратных километров, причем со сколь угодно сложной архитектурой, любыми погодными эффектами, снегом, дождем, всяческими атмосферными вихрями и ураганными ветрами, при этом оставляя достаточно производительности, чтобы участвующие в сражениях объекты были крайне сложными полигональными моделями, в каждой из которых может насчитываться до трех тысяч плоскостей. Конечно же, такой движок порождает и немалые системные требования, однако благодаря поддержке 3D-акселераторов, в том числе и Voodoo2, на который мы возлагаем очень большие надежды (поскольку остальные акселераторы не проявили себя должным образом), мы надеемся удержать требования на уровне очень хорошего Pentium или не самого старшего Pentium II. Не менее интересна и наша космическая технология, движок, который называется SpaceFx2. В этом движке для нас основным качеством стала производительность, которая независимо от количества объектов, находящихся в космическом пространстве, всегда крайне высока. С помощью того же акселератора на базе Voodoo2 нам удалось достичь скорости в 40-50 кадров в секунду, хотя модели кораблей все так же состоят из нескольких тысяч полигонов. Стратегическая же часть игры основывается на максимальной реалистичности, которую только можно себе представить. Карта мира предстанет перед вами в трехмерном пространстве, разделенная на несколько десятков секторов, каждый из которых имеет размер в несколько тысяч километров. В любом из секторов вы сможете построить необходимые сооружения, предприятия по добыче ресурсов (которых, правда, на планете осталось не очень много), фабрики, или же просто сельскохозяйственные угодья. Абсолютно все постройки и объекты выполнены с помощью полигональной графики, поэтому вид свободно масштабируется, а камеру можно вращать и устанавливать под любым углом. Во время боя, как в космосе, так и на Земле вы сможете выбирать, участвовать ли в сражении самостоятельно или же только осуществлять руководство. В любом случае вы сможете получить некоторое количество опыта либо в своих боевых навыках, либо в командирских умениях, поскольку в **Black Legion** мы включили некоторый элемент возможности роста способностей персонажей, как в ролевых играх. Что касается multiplayer'а, то он, скорее всего, не будет включать в себя стратегическую часть, которая слишком длительна по времени, но зато вместо нее мы собираемся создать несколько вариантов многопользовательских боевых кампаний, в которых пилоты наземных и воздушных или космических сил смогут сразиться друг с другом даже целыми кланами. Уже сейчас сетевая поддержка способна выдержать даже 16 игроков одновременно.

Black Legion уже заинтересовал нескольких западных издателей, и мы очень надеемся, что наше творение сможет увидеть широкая аудитория. Сейчас ведется работа над русской и английской версиями, и вполне возможно, что и выйдут они одновременно. Дата выхода ориентировочно назначена на осень этого года, ну а демо-версию вы, скорее всего, сможете увидеть после выставки E3 в мае или июне. А пока вы можете ознакомиться с небольшим видеороликом, который прилагается к журналам с демо-диском. Надеемся, что наше творение окажется настолько же интересным для вас, как и для нас, разработчиков. До встречи в **Black Legion**.

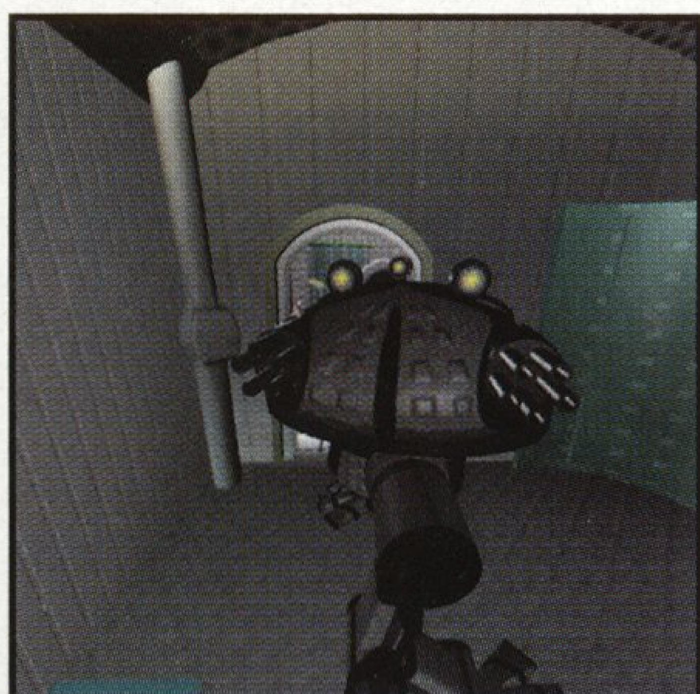
Виктор **ЖИЛИН**

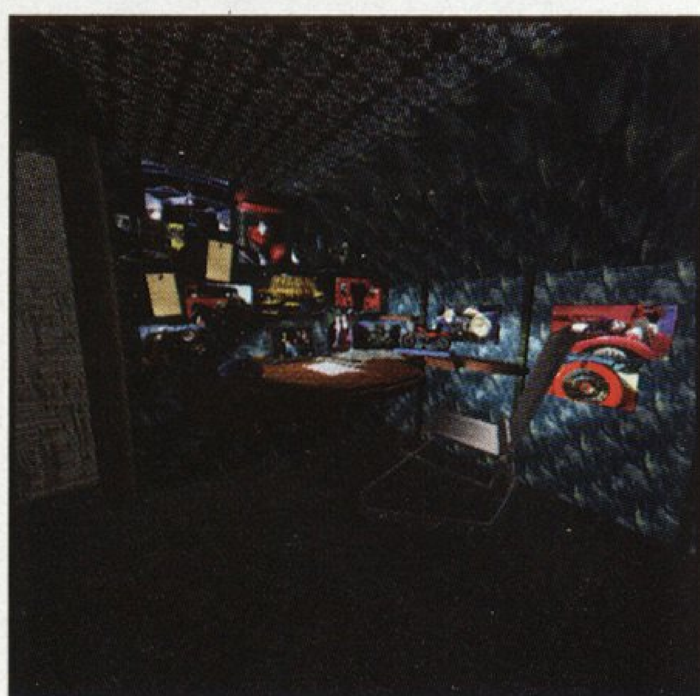
СИ

ЗВЕЗДНЫЙ СУДЬЯ, ИЛИ СОЛЯРИС-98

PC

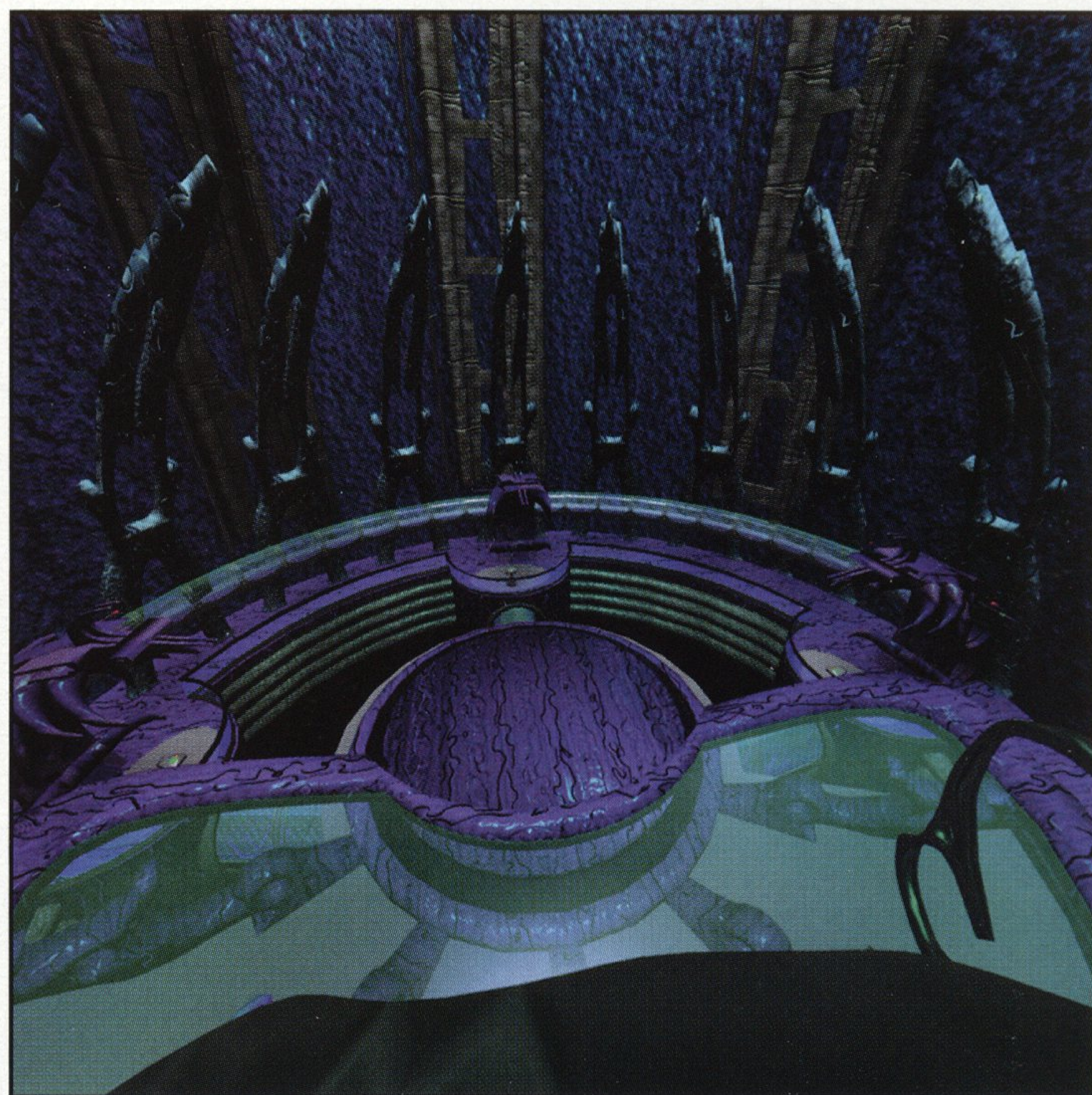
«В первую очередь это игрушка, в которой можно походить, посмотреть на мир вокруг, с некоторым количеством головоломок. А вообще, это квест с детективным сюжетом».

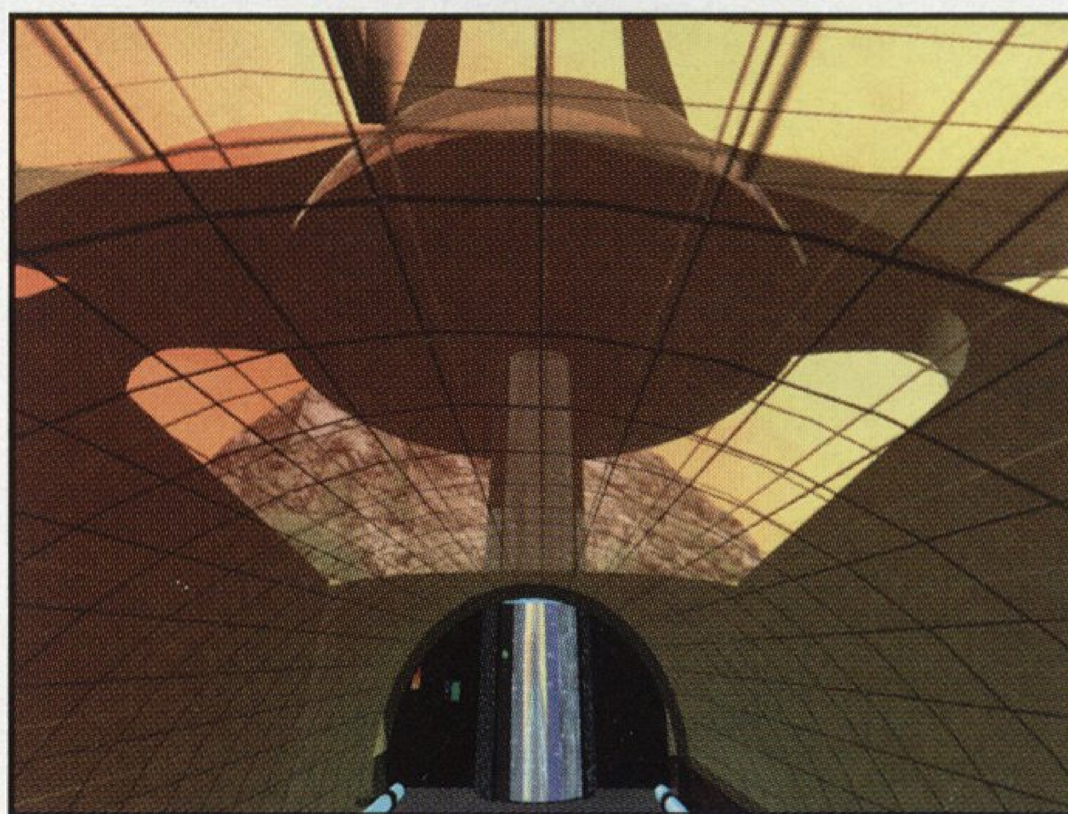




Один год — прямо скажем, не такой большой срок в наше время для создания компьютерной игры. Тем более — для реализации проекта, отличающегося по своей сложности и продвинутости от блаженной памяти Digger'a или пасьянсов под Windows. Однако это вполне, как нам кажется, удалось компании New Media Generation, в ближайшее время готовящей к выходу новый квест с интригующим названием «**Звездный судья**», идея которого родилась и сформировалась порядка двух лет назад.

Что это такое? Слово идейному вдохновителю и одному из художников игры Сергею Зарецкому: «В первую очередь это игрушка, в которой можно походить, посмотреть на мир вокруг, с некоторым количеством головоломок. А вообще, это квест с детективным сюжетом». Сюжет игры, да и ее атмосфера, отчасти напомнили мне «Солярис»: играющему предлагается роль ученого-биолога, занимающегося исследованием различных форм жизни на уединенной биостанции, расположенной на отдаленной планете. На данной планете произошло некоторое преступление, о котором герой — до поры до времени — ничего не знает. В один прекрасный момент некая большая шишка из полицейского управления и поручает ему полететь на секретную военную исследовательскую базу, на которой, собственно, ЧТО-ТО и произошло... Нет никаких сведений, никаких наводящих подсказок — вообще, единственной помощью, предоставленной нашему герою поначалу, оказывается супер-скафандр, имеющий повышенную стойкость, мощный бортовой компьютер, пару встроенных лазеров, короче, массу приятных сюрпризов. Но и только. Задача: расследовать предполагаемое преступление. Информации: ноль. Fire at will.





В разработке проекта принимало непосредственное участие порядка двадцати человек — прямо скажем, не самое большое количество народа по теперешним меркам: три художника, пять или шесть программистов, композиторы, музыканты, актеры, озвучивавшие героев... Работы, учитывая короткий срок создания игры, хватало: «Тяжело ли было? Как вам сказать... Мы па-хали. Работали с 10 до 10, часто без выходных. Но, наверное, это того стоило. Впрочем, судить покупателям игры.»

Аппаратные требования невысоки —Pentium 100, 16 мегабайт оперативной памяти, но это отнюдь не означает, что игра сделана слабо. «**Звездный судья**» может похвастаться прекрасной графикой и неплохим звуком. Вообще, после моего вопроса, возникшего еще до непосредственного ознакомления с игрой: «...А сколько у вас видео?», мне пришлось смутиться — Сергей чуть обиженно и с вызовом ответил: «На такой же вопрос, заданный недавно одним американцем, я ответил — у нас ВСЕ видео. Шесть часов. 2 CD.» Подтверждаю: истинная правда. И какого видео! Ролики, вошедшие в игру — лишь малая часть от сделанного: мне было продемонстрировано 52 (!) диска, хранящих предварительно наработанные материалы. «Кино» же, т.е. сюжетных вставок, в «Судье» не так много — всего лишь около получаса, менее 20 %.

Но вернемся к игре. Получив задание, переданное таким ультимативным тоном, начинаем сборы, и, побро-

Влад АТОНОВ



Сергей Зарецкий — идейный вдохновитель (сценарист, главный художник, со-продюсер)

див немного по собственным апартаментам, можно отправляться на искомую базу. Правда, выясняется, что единственное средство передвижения (назовем его «глайдером») находится в раздолбанном состоянии и требует ремонта и дозаправки. Подобного рода казусы еще не раз будут тревожить спокойное, в общем-то, течение игры. Доведя глайдер до ума, отправляемся в полет.

По прибытии на секретную базу выясняется, что весь ее персонал состоит лишь из трех (Солярис, куда ни кинь) человек: доктора, техника, а также и. о. начальника, бывшего его заместителя. Сам начальник обнаруживается в холодильнике базы в виде аккуратно упакованного трупа... Ко всему этому можно добавить его записку, составленную по классической схеме для любого самоубийцы: «Все плохо, жизнь ужасна, в моей смерти прошу никого не винить.» Однако не все так просто, как кажется на первый взгляд.



Группа геймеров компании NMG (создатели лучших игр от NMG)

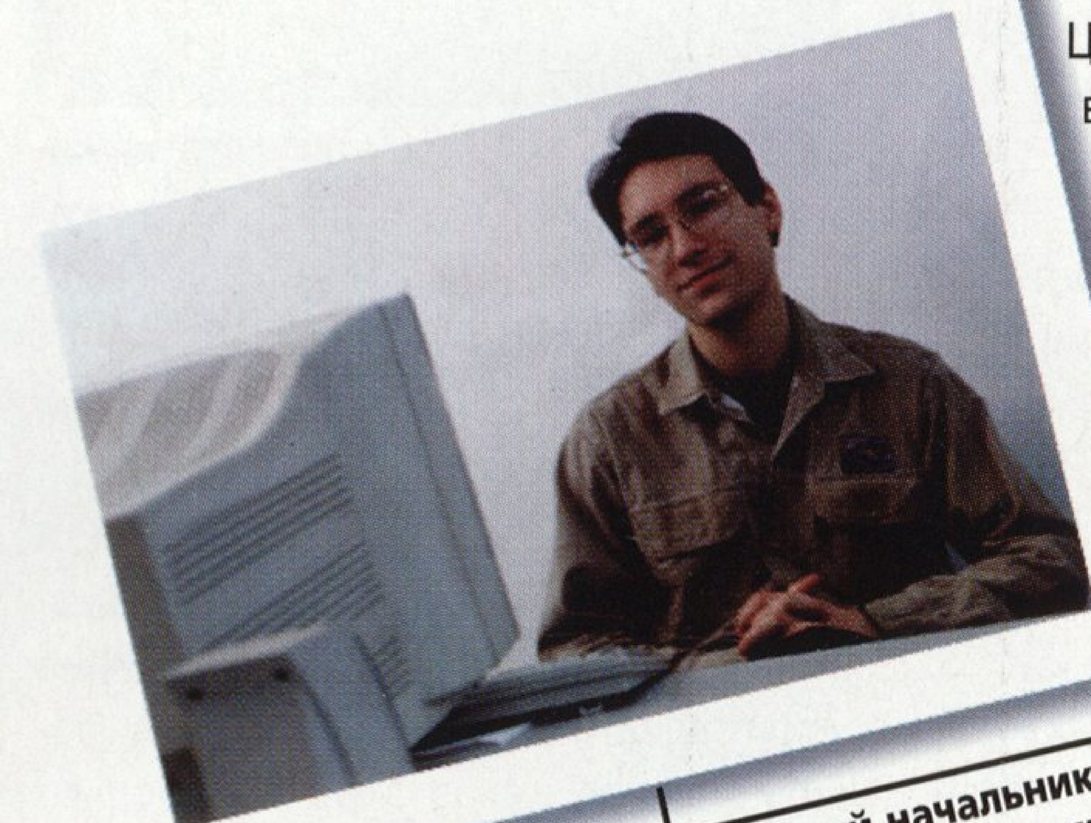
Как и в любом уважающем себя детективе одним убийством (а то, что суицид — лишь прикрытие для «зловещего преступления на крыше», становится понятно достаточно быстро) дело не ограничивается. Все население базы ведет себя... скажем, нестандартно. Это, впрочем, легко объяснимо — не всякий день здесь происходит убийство, и каждый ведет себя с учетом этого события. Впрочем, общаться с персоналом герою придется не столь часто, куда больше времени уйдет на обследование базы, а главное — на сбор улик. Главное, как известно, не указать на вора или убийцу и сказать «Держи его!», а ДОКАЗАТЬ сей прискорбный факт. Это же всегда и самое трудное...



Наталья Нилова — самый красивый художник

Цепочка событий, восстанавливаемая и разворачивающаяся при непосредственном участии нашего героя, делает честь сценаристу игры.

Подчас игру разнообразят action-вставки, которые позволяют играющему несколько расшевелиться и отвлечься от тягостного сбора улик. Чего стоит только один полет по каньону в кабине футуристического глайдера — поневоле возникают ассоциации с Rebel Assault. Эти интермедии выгодно отличают «Судью» от устоявшегося образа «классического квеста» и привносят оригинальности в игровой процесс.



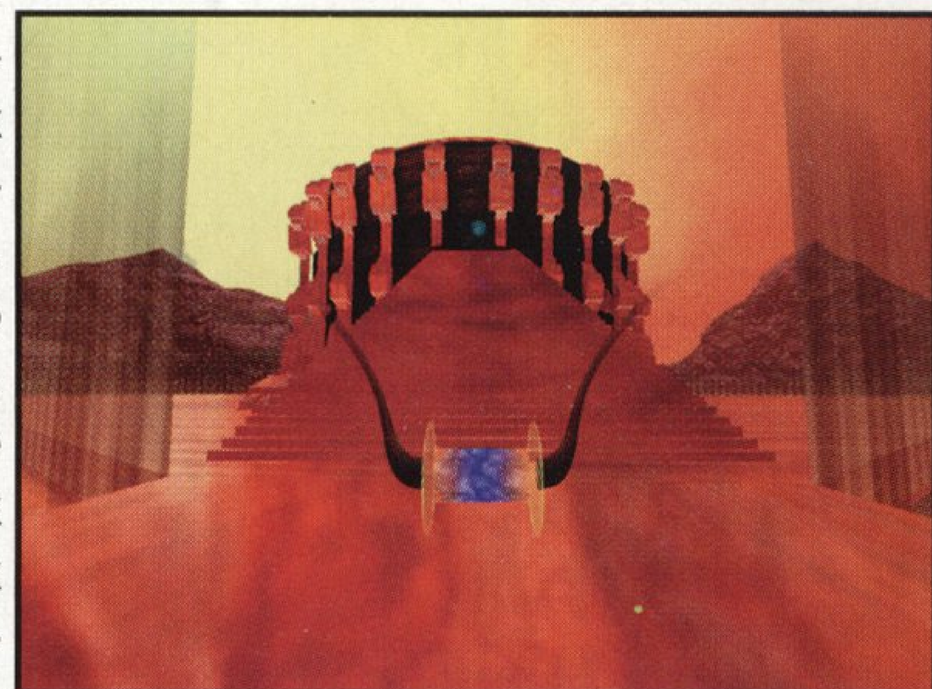
Алексей Рыбаков — главный начальник по играм (продюсер, системный програмист)

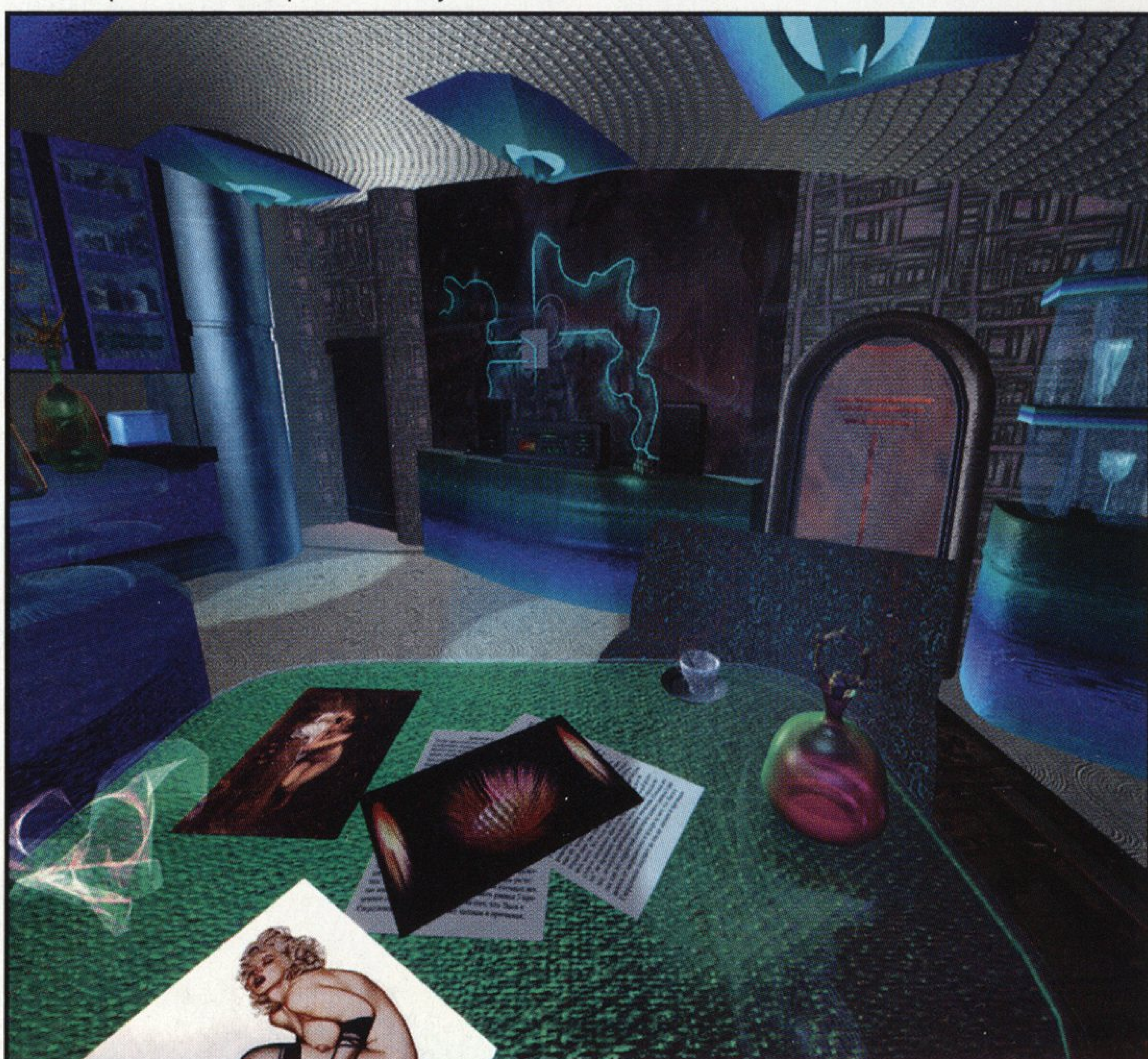


«Звездный судья» не являет собой сплошной набор паззлов. Нет, безусловно, как и в любом квесте, они присутствуют, надо сказать, подчас весьма оригинальные, но сами по себе не являются самоцелью — в большинстве случаев паззлы «привязаны» к сюжетной линии. Куда чаще игроку придется сталкиваться с проблемой, решение которой требует оригинального подхода и проявления ситуативной логики.

Что приятно, разработчики часто предлагают играющему возможность выбора, и во многих ситуациях присутствует несколько вариантов разрешения ситуации. Некоторые из них могут оказаться тупиковыми или даже гибельными для расследующего... Снова Сергей Зарецкий: «...Мы часто предлагаем пользователю дилемму, два решения проблемы. А его уже задача — выбрать то, которое, как он считает, является верным. Тупик в решениях не моментален: вследствие развития игровой ситуации пользователь обнаруживает, что он застопорился. Приняв какое-то решение, он может обнаружить, что совершил ошибку, лишь спустя некоторое количество времени... Мы, впрочем, не особенно скрываем точку неправильного решения». В игре существует автосохранение на неких «пороговых» этапах, и тем самым играющий всегда может сделать откат к началу данного этапа после совершения выбора, приведшего к тупику в игре.

Вообще, игра достаточно чутко реагирует на действия нашего героя.





Влад ПЛАТОНОВ



Компьютерные персонажи, населяющие базу, живут своей собственной жизнью. Им, конечно, не предоставлена полная свобода, однако и нельзя назвать их статичными. Они реагируют на совершение героем некоторых действий, и система триггеров (trigger — англ. — курок, спусковой крючок) достаточно хорошо проработана. Играющий стоит и ничего не делает — игра блаженно отдыхает, сделал движение, нажал кнопку — пожинай плоды собственной неосторожности.

Игра построена по принципу обзора от первого лица — вид из глаз нашего героя. Нет четкого разделения на «экраны» — существует некоторое игровое пространство, как правило, достаточно обширное, по которому и может бродить в поисках улик, интересуясь мельчайшими подробностями, этот новый Индиана Джонс, доктор биологии. Практически это полноценное трехмерное перемещение — повороты туловища, головы и т.п. Иное дело, что в конечном итоге все они заданы — но, право, чтобы полностью исследовать возможности игры, не хватит и половины дня.

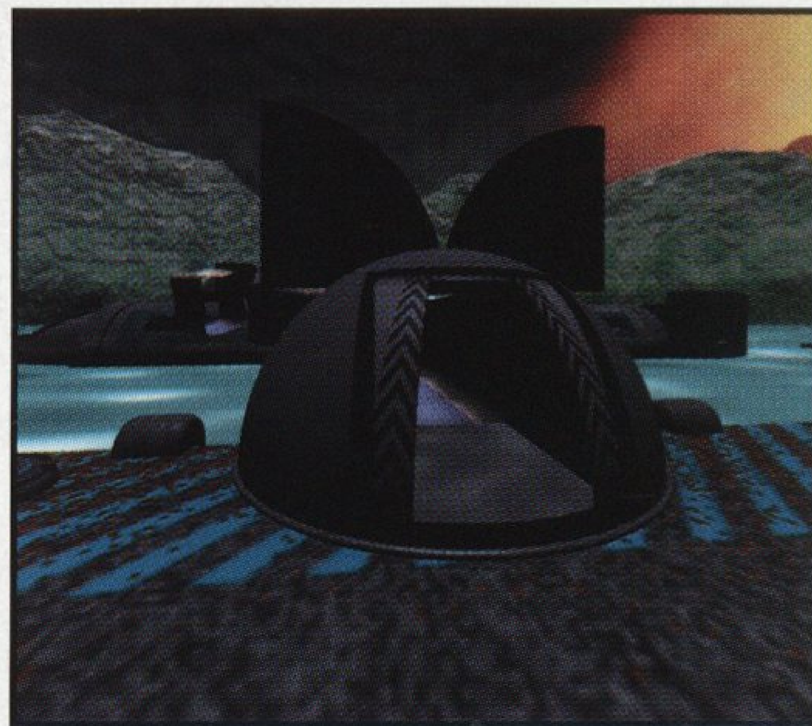
В игре нет инвентаря. Тем самым она, с нашей точки зрения, выгодно отличается от большого числа квестов, зачастую предлагающих пользователю задачки типа «используй отвертку на будильник, затем будильник на бутылочку с маслом». Основным «товаром» в «Судье» является ИНФОРМАЦИЯ — об окружающей среде, о предметах, о событиях произошедших и возможных в будущем, о действиях персонажей игры. Она сохраняется в памяти бортового компьютера скафандра героя, и может быть в любой момент использована для тех или иных целей.

Вообще, текста в игре не так много — куда большее значение принимает на себя визуальный ряд. Сыграв на этом, разработчики убили сразу двух зайцев: во-первых, играющий избавлен от необходимости сматывать дикое количество экранов не очень значимого текста или сообщения, либо, напротив, отыскивать в этих килобайтах информации некое зерно, что может потребоваться на последующих стадиях квеста. А во-вторых, это значительно облегчит создание локализованных иноязычных версий, если создание таковых все же будет иметь место (пока в первоочередных планах стоит издание русскоязычной версии игры) — картинку переводить не надо, а самым обьемным текстовым массивом является лог-файл, содержащий информацию о совершенных действиях и добытых уликах.

Финал в игре один. Нет, возможность увидеть перед собой режущую, как лезвие гильотины, взор надпись «GAME OVER» предоставляется часто — как и в реальной жизни, героя подстерегают самые разные опасности, и поговорка «От любопытства кошка сдохла», похоже, является одной из любимых у разработчиков. Но, продравшись через перипетии сюжета, играющий приходит к одному итогу — преступник определен, улики собраны. Дело за... палачом?



Судья так и останется до конца игры в маске. Иными словами, увидеть его лицо, как это ни печально, нам так и не удастся — лишь в некоторых эпизодах скользнет его отражение по стеклянной стене лифта, или при нажатии какой-либо кнопки в поле зрения возникнет закованная в металл рука. Жалко, конечно — герою не суждены лавры популярности Лары из серии Tomb Raider, постеры с изображением которой нынче можно увидеть везде, и о внешности которой не имеет представления только слепой. Впрочем, не стоит делать преждевременных выводов — ведь выход игры еще только ожидается (в ближайшее время, кстати). Так что запасаемся терпением и... перечитываем Шерлока Холмса, освежая в памяти «дедуктивный метод» — он нам понадобится, не так ли? ;)



СИ

Влад ПЛАТОНОВ

ПОМНИ БУДУЩЕЕ

Космическая стратегия реального времени

PC

И что приятно, это не компиляция известных хитов Master of Orion и Ascendancy — в игре много новых идей.

Платформы: PC
Жанр: **Космическая стратегия**
Издатель: SoftWARware
Разработчик: **SoftWARware**
Требования к компьютеру: P-100, 16 Мбайт RAM, 30 Mb HD, 4x CD-ROM, SVGA
Интернет: **www.SoftWARware.spb.ru**

Наконец российские разработчики порадовали нас (вас) серьезной космической стратегией. И что приятно, это не компиляция известных хитов Master of Orion и Ascendancy — в игре много новых идей. Действие разворачивается в Галактике, состоящей из десятков и сотен звезд, образующих причудливые скопления. Вы можете создавать новые модели звездолетов, оснащать их разнообразным оборудованием, изобретенным вашими учеными. Можете командовать крупномасштабным космическим сражением с участием сотен кораблей, заниматься тонкими политическими интригами. Можете управлять экономикой десятков планет, а можете этого и не делать — по вашему поручению этим займется компьютер. Но не стоит рассчитывать на легкую победу — ваши противники окажут достойное сопротивление.

Как обычно на Руси бывает, у разработчиков не было четкого плана создания игры. Была общая идея, которая постепенно обретала конкретные формы. Сначала появился бой с участием многих кораблей, затем дизайн звездолетов, экономическая модель, трехмерная звездная карта, политика.

По мере создания игры она становилась все сложнее и сложнее, пока в конце концов не стало ясно, что дальше так продолжаться не может... Тогда были исправлены ошибки, игра прошла тестирование в кругу фанатов подобного рода игр и наконец вышла в свет. Создатели все еще не потеряли интереса к своему детищу, вы сможете получить новые версии игры и дополнительные сценарии на WWW сервере www.softwarware.spb.ru. Там же вы можете поделиться своим мнением и получить ответы на интересующие вас вопросы.

Игра начинается с выбора сценария, расы и уровня сложности. Сценарий задает Галактику, в которой будет разворачиваться действие и начальную расстановку сил. Обычно у вас есть одна достаточно развитая планета и небольшой оборонительный космический флот. Вы начинаете свое развитие с постройки исследовательского корабля и осваиваете близлежащие планеты и звездные системы. В какой-то момент вы неминуемо сталкиваетесь с вашими оппонентами.

В игре участвуют одновременно до 9 рас. Важно аккуратно вести дипломатические переговоры — вы можете приобрести надежного союзника или нажить непримиримого врага. Политическая атмосфера в Галактике достаточно сложна — при проведении своей политической линии старайтесь учитывать взаимные отношения рас.

Поведение ваших оппонентов существенно зависит от выбранного уровня сложности. На легком уровне проиграть почти невозможно, ваши стратегические ошибки скорее всего не будут замечены. На сложном — сами создатели игры проигрывают две партии из трех: здесь нельзя терять темп, ваши оппоненты настроены агрессивно, приходится вести боевые действия на несколько фронтов против численно превосходящего противника.



Для исследования Галактики и ведения боевых действий вам, конечно же, потребуется хорошо оборудованный флот. Сила флота определяется числом и техническим оснащением ваших кораблей. Однако чем многочисленнее ваш звездный флот, тем больше ресурсов уходит на его содержание — только экономически мощная Империя может позволить себе содержание космических армад.



Экономическая мощь расы определяется числом ее колоний и уровнем их развития. Планеты существенно отличаются наличием полезных ископаемых, климатическими условиями, могут быть более или менее благоприятны для развития промышленности и проведения научных исследований.

В число наиболее важных полезных ископаемых входят бурмитон, риидиум, плутоний, железо и органика. Бурмитон служит источником энергии для подпространственных перелетов и является универсальной денежной единицей в Галактике. Риидиум обладает высокой прочностью и применяется для бронирования корпусов звездолетов. Плутоний используется как промышленный источник энергии.

Экономикой каждой планеты можно управлять либо вручную, либо поручить это компьютеру. При ручном управлении вы задаете порядок постройки промышленных сооружений и космических кораблей. При нехватке ресурсов они автоматически передаются по подпространственному каналу — для этого необходим космопорт. Именно по этой причине космопорт первым ставится в очередь постройки. Если не остается ресурсов на содержание флота, то корабли постепенно выходят из строя и уничтожаются.

Как нетрудно понять, управлять экономикой нескольких планет в таком режиме довольно утомительно, поэтому предусмотрена возможность автоматического управления. Вы задаете тип экономики — промышленная, научная, аграрная или сбалансированная — и планета развивается по выбран-



Команда разработчиков



Владимир УФНАРОВСКИЙ

ному пути. При этом, если вам необходим космический корабль, вы можете в любой момент добавить его в очередь постройки.

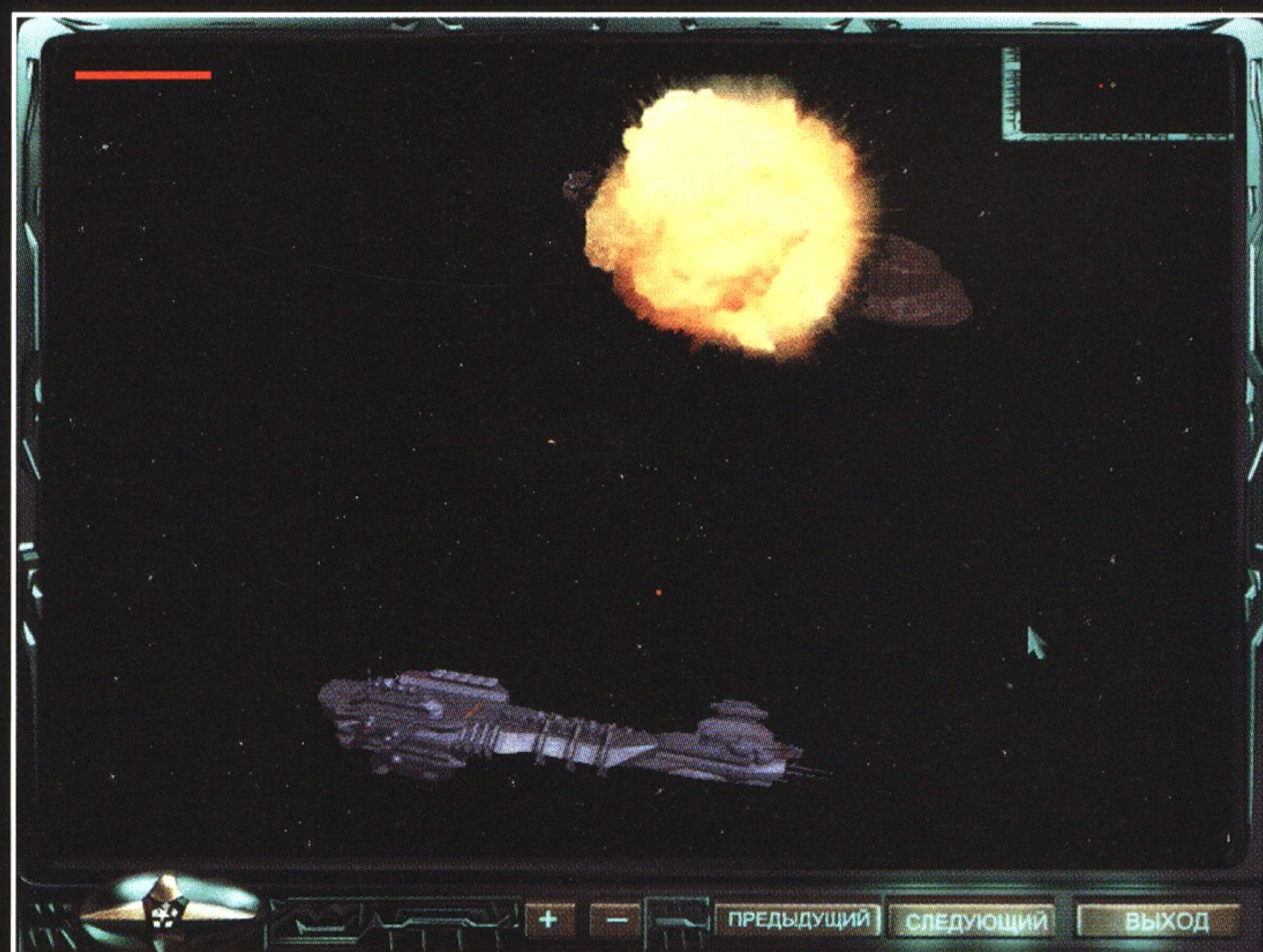
Однако, даже если ваша экономика позволяет содержать большой флот, то это не гарантирует вам победы в космических сражениях. Корабль противника, оснащенный более чувствительными сканнерами, более разрушительным и дальнобойным оружием, прочной броней, мощными щитами и двигателями, может противостоять десятку ваших кораблей такого же или даже более высокого класса. Поэтому стоит уделить внимание научно-технологическому развитию Империи.

Научные исследования производятся в лабораториях. Чем больше лабораторий вы построите, тем большее число ученых может быть вовлечено в исследования. Исследования подразделяются на фундаментальные и прикладные. Проведение фундаментальных исследований приводит к открытию новых прикладных областей. Дальнейшие исследования в прикладных областях ведут к изобретению новых устройств и технологий. Вы можете управлять направлением исследований, распределяя ученых между различными областями.

Итак, постепенно в вашем технологическом арсенале будут появляться новые, более совершенные устройства. Для использования их в новой модели звездолета вам потребуется дизайнер космических кораблей.

Для создания новой модели вам нужно выбрать корпус и начинить его необходимым оборудованием: генераторами, двигателями, топливными баками, оружием, сканнерами и защитными полями. Кроме этого может потребоваться установка колониального, десантного модулей, ангаров для истребителей или другого специального оборудования. Вместо того чтобы начинать проектирование с нуля, можно взять за исходную одну из уже существующих моделей.

Каждое устройство занимает определенное место на палубах проектируемого звездолета, потребляет энергию, вырабатываемую генераторами, и имеет массу. Чем легче звездолет и мощнее суммарная мощность его двигателей, тем выше его скорость и маневренность. Так что создание корабля состоит в поиске компромисса между всеми перечисленными параметрами наиболее полно соответствующего назначению звездолета.







Итак, вы построили флот и готовы к межзвездным перелетам. Положение звезд известно заранее, но перелеты возможны лишь между теми из них, которые соединены подпространственными тоннелями. Первоначально известны лишь тоннели, связывающие вашу звезду с некоторыми из близлежащих. После посещения вашим флотом очередной солнечной системы становится известно, с какими звездами она связана.

Вся известная вам информация о конфигурации Галактики отображается на трехмерной карте. Карту можно вертеть и масштабировать.

Дальность перелетов флота ограничена его запасом топлива. Флот автоматически заправляется на ваших колониях. Приятно что армаду можно направить не только к ближайшей звезде, но и к любой находящейся в пределах досягаемости системе, путь до которой известен. Союзники свободно пропустят вас мимо своих звездных систем, с неизвестной расой вам придется вступить в переговоры, а при столкновении с флотом врага бой неизбежен. Точно так же враг не может пролететь к вам в тыл мимо ваших передовых постов. Поэтому важно определить и первому занять ключевые звезды, защищающие подступы к вашим тылам.

Бой начинается с расстановки сил. Если напали на вас, то вы можете расставить свои силы, если же нападаете вы, то расстановка случайна. После этого вы переходите в режим боя в реальном времени.

Несколько кораблей можно объединить в группу, задать ей построение (положение кораблей друг относительно друга) и далее командовать ей как единой боевой единицей.

При этом следует иметь в виду, что на больших кораблях бортовые орудия имеют ограниченный угол обстрела, в то время как расположенные на верхней палубе могут стрелять в любом направлении. Поэтому для эффективного использования больших кораблей важно маневрировать так, чтобы они были повернуты самым мощным бортом в сторону наиболее плотного скопления врагов.

Корабли могут быть вооружены импульсным оружием, лазерами и ракетами.

Лазеры используются в основном для противоракетной обороны. Кроме того, существует целый арсенал оружия специального назначения — самонаводящееся, с разделяющимися боеголовками, массового поражения и т.д.

Впрочем, обо всех возможностях рассказать все равно невозможно.

Поиграете — увидите.

СИ

Владимир **УФНАРОВСКИЙ**

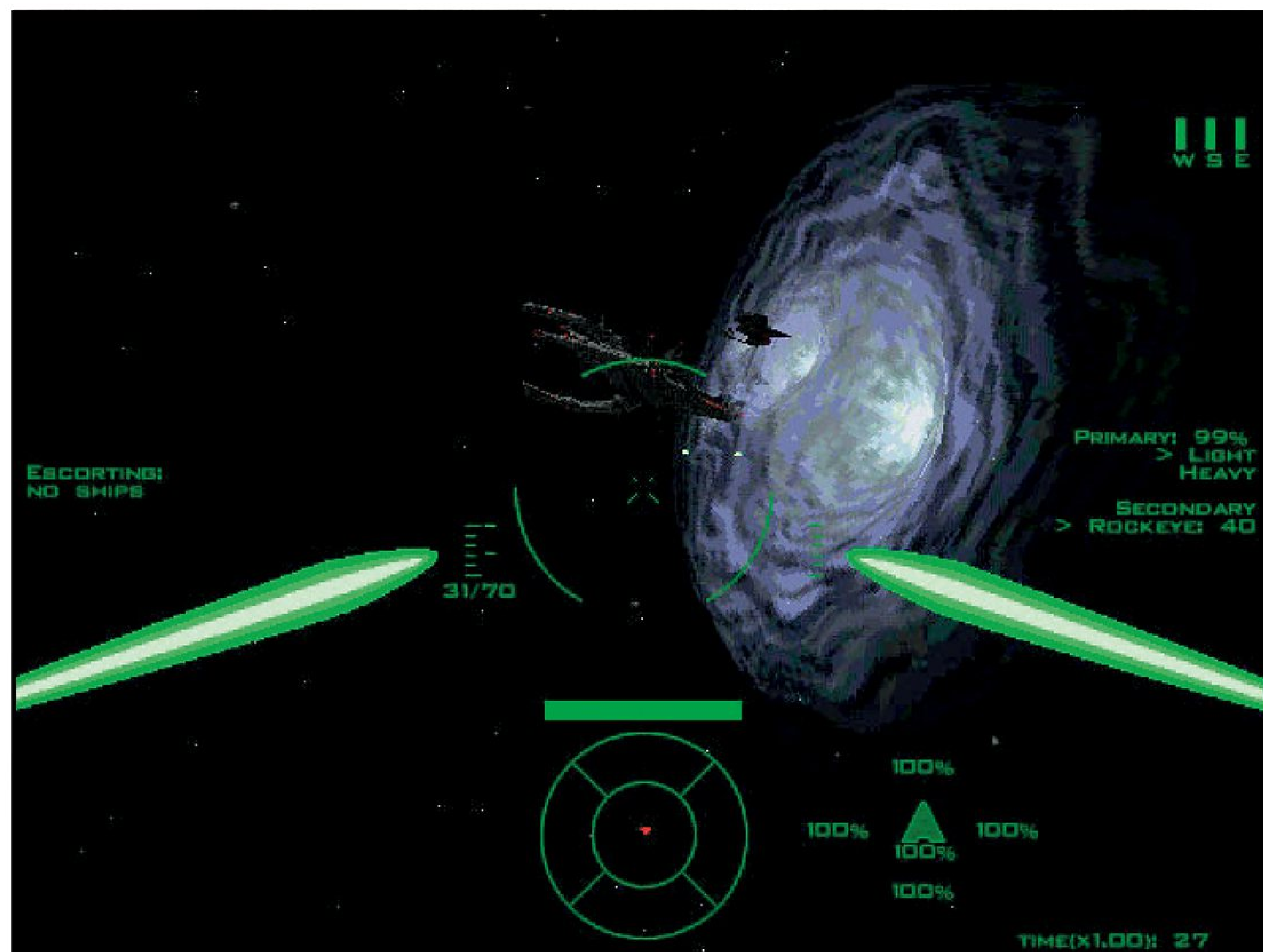
DESCENT FREESPACE

PC

... игра будет представлять собой нечто среднее между Wing Commander и X-Wing vs Tie Fighter ...

Платформа: PC
Жанр:
космический симулятор
Издатель: Interplay
Разработчик: **Parallax Software**
Дата выхода: лето 1998
Интернет:
www.interplay.com

Descent должен был стать популярной игрой. И что характерно, он ею стал. Теперь к серии **Descent** добавился еще и великолепный Forsaken, соперничать с которым по части графики не так-то просто. Interplay своевременно уступила дорогу своим конкурентам, но при этом очень точно почувствовала новые веяния времени и перешла к разработке космического симулятора. Удивительно, но до сих пор игровая индустрия не может похвастаться большим количеством игр подобного рода. Здесь царствуют Lucas Arts со своими X-Wing и Tie Fighter и Origin с серией Wing Commander. Но потенциальные ресурсы жанра так и не исчерпаны. Итак, маленький истребитель вырвался на космические просторы, вместо стен теперь черная пустота. Какие же еще изменения мы увидим в финале?



Поскольку действие происходит во вселенной **Descent**, общая сюжетная линия находит продолжение в **FreeSpace**. Это был сознательный шаг разработчиков, которые несколько странным способом решили дать продолжение одной из наиболее своеобразных игр жанра 3D-Action. Итак, затянувшаяся война землян и пришельцев-интервентов Васуданов, с начала которой прошло уже 50 лет, продолжается. Но теперь в конфликт вмешивается еще и третья сторона, известная под именем Шиван, цели которой не вполне ясны, ибо сражается она одновременно и с землянами, и с Васуданами. Каким-то образом нам удается заключить очень непрочный и крайне невыгодный союз с Васуданами, чтобы сообща сражаться с неожиданно возникшим противником. Как принято, земляне стратегически оказываются в очень странном положении; масла в огонь подливает и численный перевес космических сил каждого из противников в отдельности.



Подлые выходки Васудан, то и дело нарушающих мирный договор, и гигантские космические армады Шиван не дадут игроку покоя до самого последнего момента.

Игровой процесс вполне стандартен — вам дается задание, а вы его, соответственно, или выполняете, или благополучно проваливаете. Миссии различаются своей сложностью — от самого обычного патрулирования нескольких Navpoint'ов до эскорта транспортных кораблей с ценным грузом. Встретятся вам в игре и более комплексные задания, например, защитить огромный космический фрегат и обеспечить ему свободный переход в гиперпространство. Для создания впечатления более глобального сражения вам будут помогать другие истребители, которыми вы можете в некоторых пределах командовать. Команды схожи с приказами в Wing Commander — атаковать цель, прекратить атаку, улететь с места сражения, есть еще и некоторые другие. При этом команды, отдаваемые вами, могут действительно повлиять на ход боя, приближая вас к блестящей победе или позорному поражению. То есть некоторый момент стратегии, вернее, тактики ведения боя присутствовать будет, причем не в таких мизерных масштаба, как в Wing Commander.

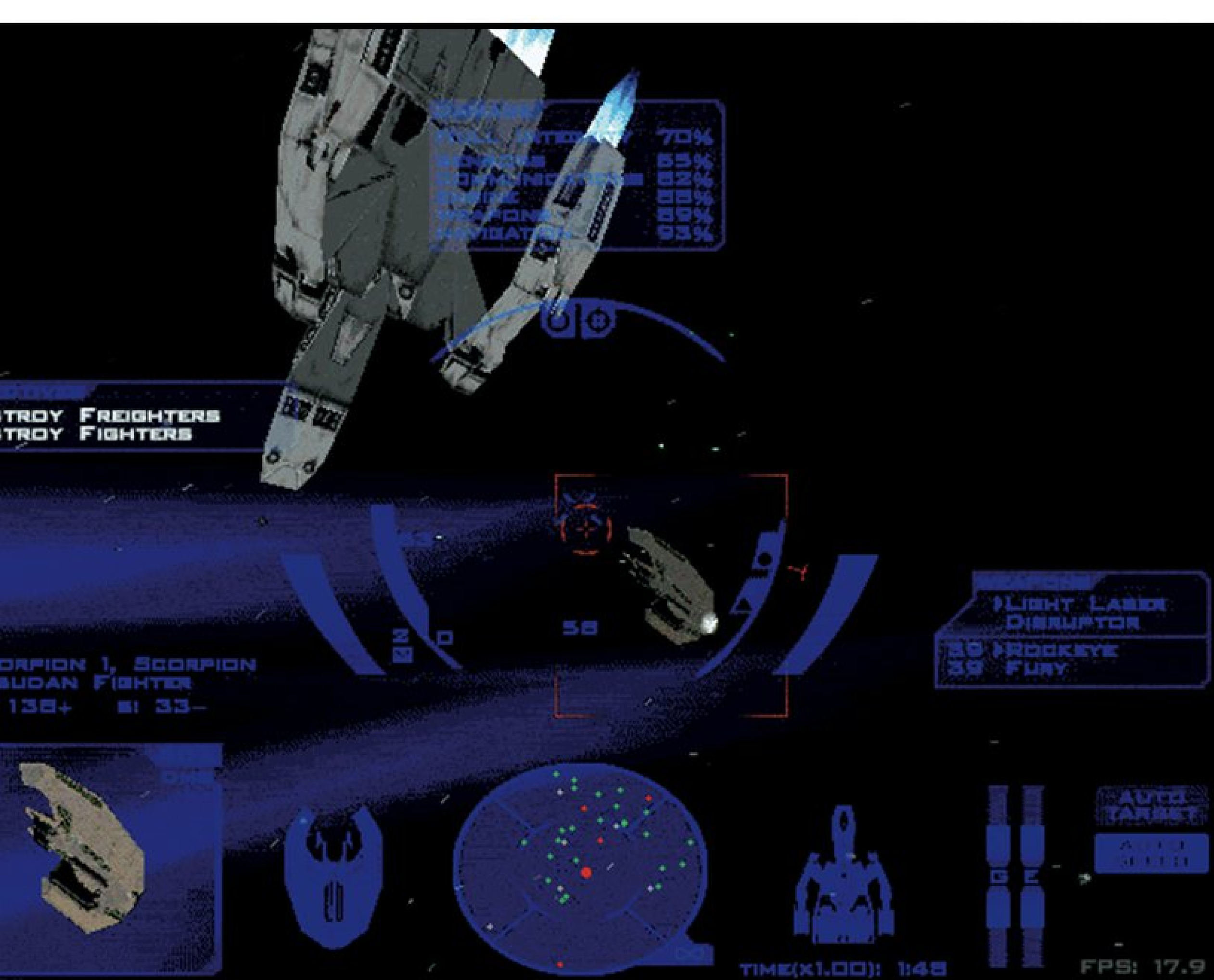
Предполагается, что система миссий нелинейна, и все действия или, по крайней мере, большая их часть будет происходить в зависимости от того, как вы выполнили то или иное задание. Возможно даже, что невыполнение некоторых миссий не повлечет за собой конца игры. Это, в принципе, не ново, но если Parallax Software удастся каким-то образом существенно выделить эту особенность игрового процесса, то на некоторую оригинальность с этой точки зрения **FreeSpace** может рассчитывать. Итак,

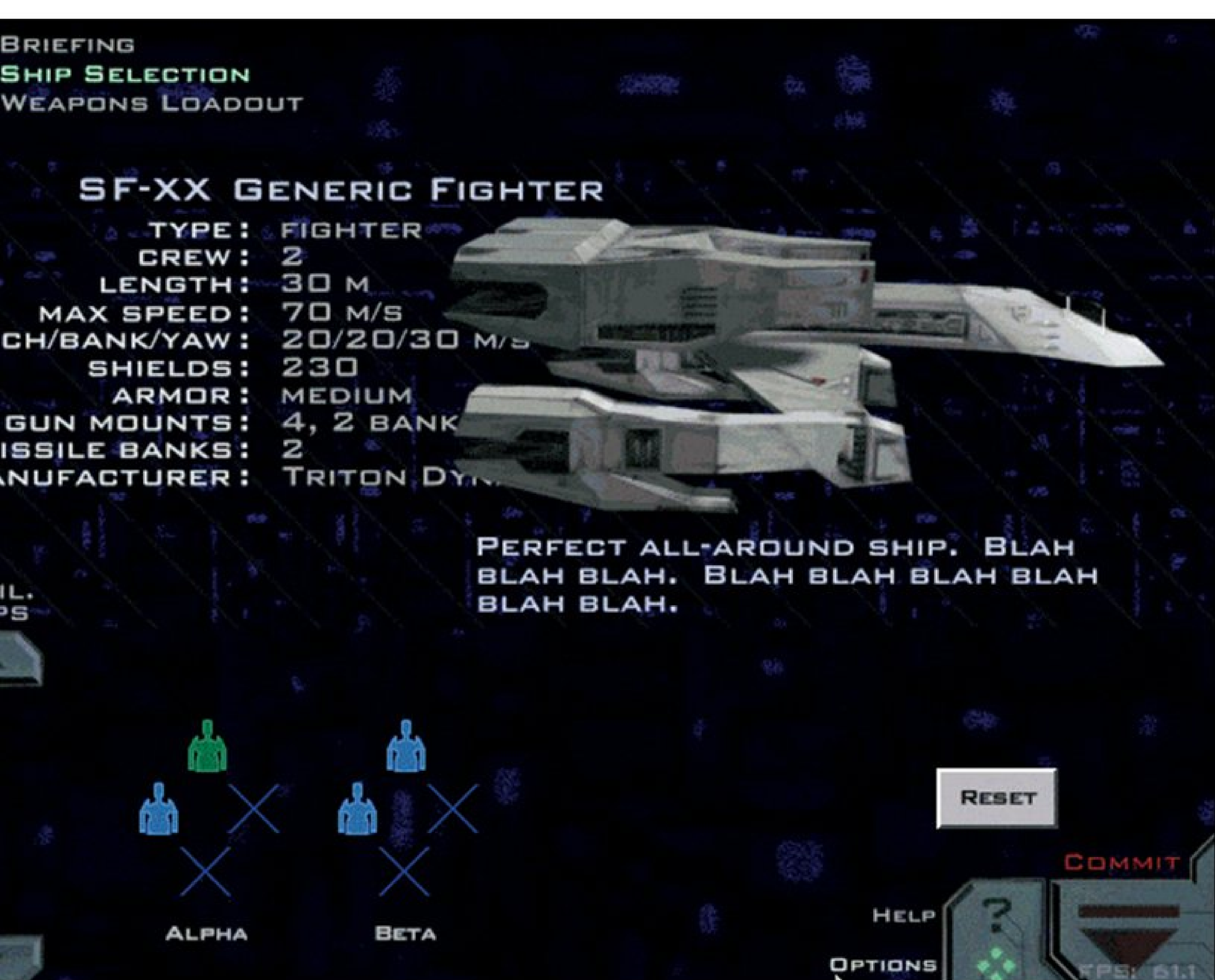




сюжет в процессе игры неминуемо разветвляется, и, по словам разработчиков, это действительно заметно.

Разработчикам удалось избежать ошибок, которые допустили в свое время Origin и Lucas Arts. Одинаковое внимание уделено режиму как одиночной, так и многопользовательской игры. Думаю, читатели хорошо помнят историю с X-Wing vs Tie Fighter, который оказался хорош лишь в режиме multiplayer. Около 30 миссий **FreeSpace** для одного игрока должны оказаться весьма любопытными с точки зрения неожиданных заданий, которые в процессе выполнения миссии могут существенно изменяться, повинуясь основной сюжетной линии. В пользу этого режима игры говорит также качественная проработка AI. Самый сложный уровень игры будет отличаться не количеством противника, а его способностями — компьютер будет очень эффективно использовать имеющиеся у него в распоряжении истребители.





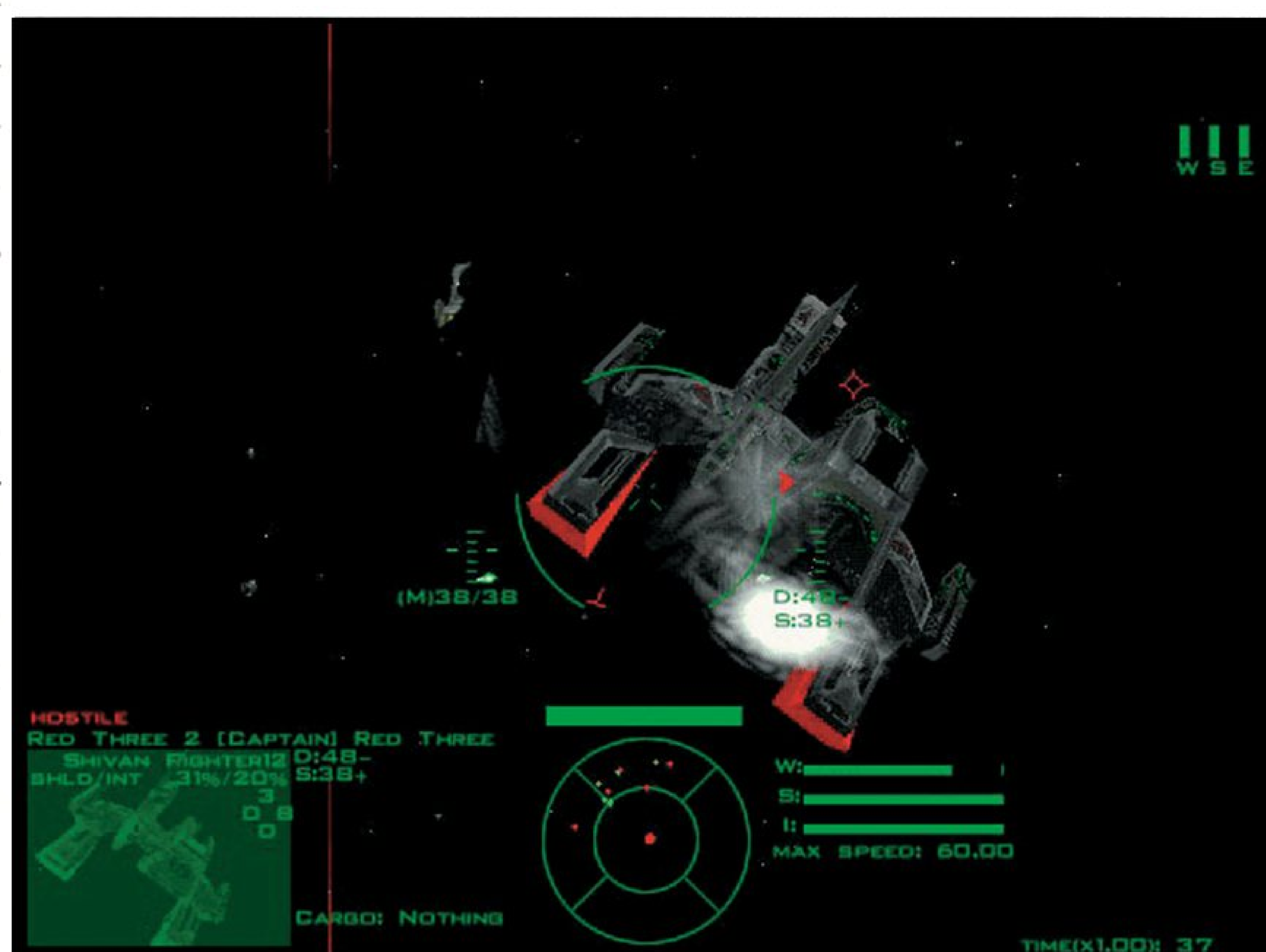
Постепенно, с каждой новой удачно выполненной миссией игроку будет даваться некоторая свобода относительно разработки тактики в дальнейшем — ему на выбор будет предоставляться различное оружие, разные типы космических кораблей, которых в игре около 20, а также напарники, которые будут сильно отличаться друг от друга своим поведением в сражении. Конечно, ожидать столь ярких персонажей, как Маньяк из Wing Commander, не стоит, игра все же несколько другая, но непосредственно в бою напарники могут реально помочь.



Режим multiplayer не уступает своей комплексностью одиночной игре. **FreeSpace** будет поддерживать 16 игроков по Internet и LAN. Можно будет сообща выполнять миссии или играть в deathmatch.



Лично мне представляется более увлекательным коллективное выполнение миссий. Пока, правда, решается немаловажный вопрос, можно ли будет играть в режиме multiplayer в миссии одиночной игры или придется придумывать специальный набор миссий. Разработчики планируют создать игровой сервер, на котором помимо всего прочего будет храниться информация о достижениях каждого игрока, его наградах и очках.



О графике пока говорить очень сложно. Во-первых, она сильно напоминает Wing Commander Prophecy, из которого убрали часть спецэффектов. Во-вторых, чтобы оценить ее по достоинству, нужно, по крайней мере, хоть раз увидеть ее в динамике. На данный момент ничего особенно серьезного в графике на screenshot'ах мне заметить не удалось. Сами разработчики обещают поддержку всех самых модных штучек — Direct 3D и Glide, MMX и AGP. Руководитель проекта утверждает, например, что с текстурами огромных размеров более или менее удачно справляется лишь только AGP. Однако минимальные требования к компьютеру не так уж и высоки — Pentium 133 MHz и 3D-акселератор, что на сегодняшний день совсем не много. Про цветное освещение, гигантские корабли говорить не буду — это уже обязательный атрибут нормального космического симулятора.



Вернемся к игровому процессу. Если вы пройдете полностью весь **FreeSpace** от начала и до конца и досыта наиграетесь в multiplayer, увидев, таким образом, все миссии, не спешите откладывать игру в сторону. Специальный редактор сражений под названием FRED (Free Space mission Editor) позволит вам менять уже существующие миссии на ваше усмотрение или создавать свои. Простой в обращении, он даст возможность сконструировать миссии как для одиночной игры, так и для многопользовательской.



Итак, что же нас ожидает в финале? На что больше всего будет похож **FreeSpace** — на Wing Commander или на X-Wing vs Tie Fighter? Полагаю, что игра будет представлять собой нечто среднее. Тем не менее, это уже не будет ни банальный космический «полушутер», ни голый бессюжетный набор заданий. К счастью многих поклонников X-Wing vs Tie Fighter, FreeSpace окажется почти симулятором (чтобы понять это, достаточно взглянуть на screenshot'ы с изображением кабины истребителя). Сюжет игры, конечно, вряд ли может сравниться с Wing Commander, но тем не менее он есть, и все происходящее так или иначе зависит от него. Графически на данный момент посредственен, но в динамике все может оказаться совсем по-другому. А поэтому нам остается только дождаться выхода FreeSpace. **СИ**

Дмитрий ЭСТРИН

MONTEZUMA'S RETURN

PC

Для начала следует приготовиться к тому, что никаких «шотганов» и гранатометов в игре не имеется, и действовать придется если не мирно, то по крайней мере тихо.

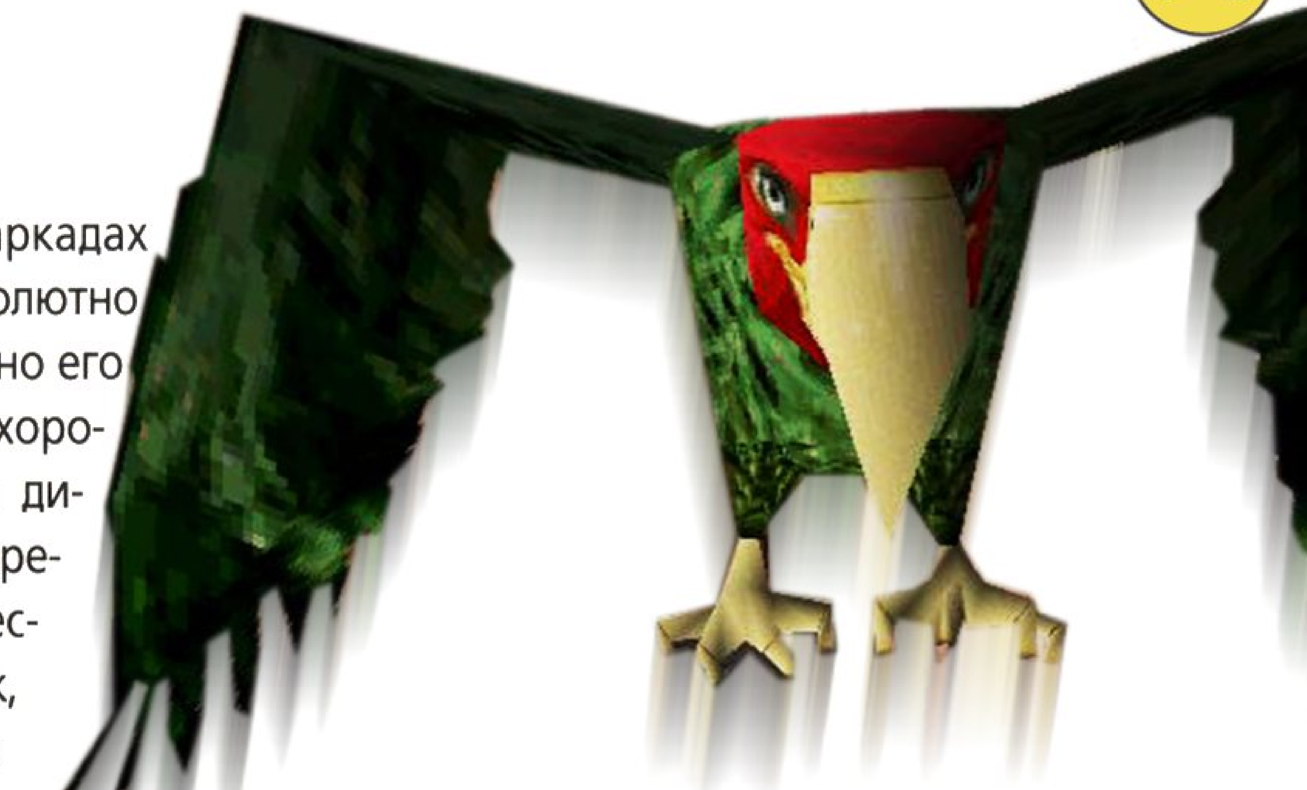
Платформа: PC
Жанр: **3D-аркада**
Издатель: Take 2 Interactive
Разработчик:
Utopia Technologies
Дата выхода: **лето 1998**
Интернет:
www.utopiatech.com

Аборигены с факелами все носятся и носятся. А нам стоит обратить внимание на отличные световые эффекты (даже без трехмерного акселератора)

В последнее время у многих игроков «старой закалки», этаких ветеранов важного дела интерактивных развлечений, развилось странное чувство ностальгии по давно ушедшим временам XT-шек, Commodore'ов, CGA-мониторов и прочих древностей. «Нет, — говорят они, — в те времена игрушки совсем другие были, интересные, в отличие от теперешних». И несмотря на то, что и сейчас они проводят часы и дни за мониторами с Quake, вспоминают при этом почему-то Doom или, еще хуже, Wolf 3D, монстров называют «фрицами», а Shambler'ов — «кибердемонами». И все-то им не так в современных играх, и BFG не BFG, да и двустволка подкачала. Для таких людей, которых, заметим, теперь стало предостаточно, выпускаются два вида лекарств. Первое, самое примитивное, это переиздания комплектов старых игрушек десятилетней давности, чуточку подправленных под современные операционные системы. Всяческие «Sierra Collection» уже давно завалили прилавки магазинов, и конечно, пиратских рынков. Второе же лекарство — это создание римейков старых игрушек, с переделанной графикой, современным интерфейсом, но старым-старым сюжетом и игровым процессом. Переделке подверглась Dune 2, и совершенно точно, этот список будет продолжен.

Компания Utopia Technologies «пошла другим путем» и вместо того, чтобы переделывать старейший аркадный хит Atari 800 **Montezuma's Revenge** для новых графических стандартов, решила изменить игру под современную моду, перевести знакомое старым игрокам аркадно-платформенное приключение в три измерения, сохранив при этом всю чудесную стилистику игры. Что замечательно, игра от этого не потеряла ни капли своего древнего двухмерного шарма и не превратилась в тупой экземпляр из одинаковых 3D Action. На все нижеследующие строки нас вдохновила демо-версия **Montezuma's Return**, которая совсем недавно появилась в поле нашего зрения и вычленилась на фоне океана посредственности, постоянно захлестывающего редакционные жесткие диски.

Понятно, что в платформенных аркадах сюжет не имеет абсолютно никакого значения, но его наличие является хорошим стимулом для дизайнеров по сотворению очередных бессчетных миров. Итак, живет на свете один парень, зовут его Max Montezuma, и его преследуют настойчивые мысли о том, что именно в его роду жил известный ацтекский царь, который оставил для родственничка много золота и прочих драгоценностей. Вот и становится наш герой искателем сокровищ, таскается по пустыням да по джунглям Южной Америки, не забывая рыскать по всем пирамидам и древним храмам, и умудряясь попадать практически во все расставленные хитроумными предками, не желавшими разграбления своих богатств, ловушки. Помочь бедолаге выбраться из всех передряг и победить всех врагов, разумеется, должны вы.





Еще один дикарь с дубиной, похоже, нас не замечает. Но кулак-то он заметит?

Для начала следует приготовиться к тому, что никаких «шотганов» и гранатометов в игре не имеется, и действовать придется если не мирно, то по крайней мере тихо. Имеется два основных вида оружия — руки и ноги, одни быстрые, но слабые, а вторые хоть и «заряжаются» дольше, но и «стреляют» точнее и сильнее. Все схватки с врагами будут происходить врукопашную, а система очень проста — подпускаешь монстра на достаточно близкое расстояние, размахиваешься и бьешь по физиономии. Игровой процесс построен в значительно большей степени на различного рода «взаимодействиях с ландшафтом», прыжках, искании кнопок и рычажков, бегании по лабиринтам, решении элементарных головоломок. При всем этом игра умудряется вставлять все эти элементы в такой четкой последовательности, что в результате создается впечатление совершенно необычного, яркого и незабываемого аттракциона. А о поднятии настроения и говорить нечего — конечно же, ваше самочувствие после пары раундов наедине с **Montezuma's Return** непременно улучшится.

Лучше всего об игре скажут ее собственные уровни, каждый из которых просто напичкан не только монстрами, но и огромным количеством изобретательных сооружений. После вашей поездки по огромной полигональной трубе вперед ногами герой сразу же оказывается в большом зале со столбами, на одном из которых (самом нижнем) небрежно болтается булыжничек весом тонны в три-четыре. Запрыгнуть на него — ваша непосредственная задача. Ну и дальше, по столбам — прыг-прыг, и на следующую картинку. А там летают симпатичные такие птички, что-



Мимо раскачивающегося молотка проскочить легче, чем это можно представить

Сергей ОВЧИННИКОВ









то среднее между орлами и попугаями, кусачие, между прочим. Разделаетесь с ними — и появится дорожка через, нет, не через пропасть, а через маленькую пересохшую лужу. Даже с этим мостиком будут проблемы, поскольку он, подлое существо, настолько раз вашему появлению, что исходит волнами и норовит непременно скинуть. В дальнейшем вас ждут встречи с самыми различными неприятностями — от прыгучих барабанов, подбрасывающих вас к потолку, парящих на ниточке и раскачивающихся на ней огромных молотков, до гигантской мясорубки, сквозь которую нужно будет непременно пробраться. Дизайн уровней ошеломляет, так как еще ни в одной игре обьем не чувствовался настолько сильно. Помещения действительно кажутся громадными, а некоторые из них вообще уходят на такую безумную высоту, что и потолка становится не видно. Еще приятнее с такой верхотуры падать. Кстати, после особенно сильного удара наш герой будет еще несколько секунд приходить в себя, и все это время ноги у него будут заплетаться (в буквальном смысле — вы увидите результат на экране), а вокруг головы будут мирно летать трехмерные искорки. Все обьекты созданы просто-таки с титаническим размахом, и каждая пирамида скрывает в себе десятки помещений, в каждом из которых обязательно хранится чудесное механическое творение, какой-нибудь вращающийся подьемник, те же барабаны, развивающие прыгучесть, или что еще поинтересней. Единственное опасение в данном случае вызывает именно ужасающее разнообразие. Ну да, первые уровни великолепны, а что мы сможем увидеть на следующих? Не будет ли повторов?

Общий юмористический настрой игры подтверждает и облик монстров. В основе своей это маленькие в метр ростом индейцы-ацтеки в жутких масках, бегающие с дубинками, дикими криками и воплями вокруг ритуальных костров и вообще по всем доступным им ровным поверхностям. Встречаются и гориллоподобные мрачные субьекты с кулаками побольше головы, которые при вашем виде принимают стойку Тарзана и готовы немедленно вогнать вас по плечи в землю. Среди всего этого веселья особенно выделяются крысы, мерзкие серенькие существа с очень острыми зубами. С ними возни всегда больше всего, так как они намного ниже вас, и потому легко уклоняются от ударов руками. А от их прыжков всеми когтями вперед вас вообще вряд ли что убережет. Помимо всех этих замечательных личностей, среди врагов попадаются странные злобные доктора, питекантропы, тигры и домашние кошки. Последние особенно кстати, а то ряд не выстраивается. Количество боссов также впечатляет. Они особенно симпатичны (ввиду значительно большего числа затраченных полигонов — порядка 300-400 на одного «плохого»), да и для победы над ними, скорее всего, потребуется применение больших интеллектуальных усилий, чем просто физических. Кому-то кирпич на голову свалить, кого-то током ударить — для каждого найдется свой подход. То же самое и с головоломками, которых в игре будет достаточное количество, но ни одна не будет слишком уж сложной и уж точно не заставит открывать кодовый замок у какой-нибудь бамбуковой двери.



Это наш маленький Рембо. Знакомьтесь

Странно графическое оформление.



Медленно покачиваясь на веревке, можно насобирать кучу полезных предметов

Во-первых, оно выделяется своей вытянутой геометрией и подчеркнутой квадратичностью помещений. Кубик в кубике, внутри которого параллелограмм — совершенно типичный пример дизайна. При всем этом размеры всех этих предметов настолько огромны, что, наверное, больший куб вместил бы в себя небольшой уровень из Quake. Uvision Engine, сделанный разработчиками специально для **Montezuma's Return**, совершенно уникален еще и потому, что позволяет авторам создавать совершенно немыслимые физические эффекты, от стимуляции невесомости (причем, вполне реалистичной), до формирования ураганных потоков ветра или просто некоторых зон, к примеру, с усиленной гравитацией. Все это, разумеется, сказывается на управлении героем, к которому нужно привыкать в каждом из предлагаемых авторами условий. И это при том, что и в нормальном состоянии герой может показаться слегка пьяным, так как заносит его не хуже, чем на трассах «Формулы 1». Зато действительно чувствуется настоящая физическая модель, пусть и далекая от обычных земных законов. Скажем так, **Montezuma's Return** существует в другом параллельном мире, на Земле Аркадной.



Арбузные корки продлевают жизнь. Точнее, ее полоску

Всего в **Montezuma's Return** разработчики, долго искавшие себе издателя и заполучившие его в лице перспективной и жадной до интересных проектов Take 2 Interactive, намерены соорудить девять основных уровней и еще девять дополнительных бонусов, к прохождению которых вы будете допущены только при условии полного очищения предшествующего уровня. А пройти игру, по их же утверждению, можно будет часов за пятьдесят (для американцев, к примеру, очень важно, сколько часов игры они получают на каждый «проинвестированный» доллар), что для аркады очень и очень прилично. **Montezuma's Return** выглядит не как переделка старой игрушки, а больше похожа на настоящее переосмысление игровых идей и перенос старой концепции в новые измерения. Хотелось бы, чтобы и все разработчики, стремящиеся выжать побольше денег из популярных старых названий, поступали хотя бы также, как это сделала Utopia. Честь ей и хвала только за это, а что же получится на деле — узнаем где-то в мае-июне.

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

DARK PROJECT

PC

Атмосфера —

Dark Project действительно предоставляет игрокам полную свободу действий, описанную, но не ограниченную сюжетом.

Платформа: PC
Жанр: **Action/Adventure**
Издатель: Eidos
Разработчик: **Looking Glass**
Дата выхода: весна-лето 1998
Интернет: **www.lglass.com**

Имеются на уровнях и места с абсолютным отсутствием источников света — чтобы там ориентироваться, придется обзавестись факелами

это все. Если игрок способен ощутить не сногсшибательность графики, не красоту полигонов, и даже не сюжетную канву, а именно эту самую атмосферу, можно считать, что проект удался. Таких игр очень мало, в них зачастую не встречается особых достижений в визуальном аспекте, но зато только они способны сковывать ваши пальцы и заставлять все сильнее сжимать в руках джойстик, оскаливать зубы на каждого монстра или в страхе озираться по сторонам при малейшем шорохе, а потом неистово кричать от радости по достижении победного конца. Новый проект компании Looking Glass, подарившей миру гениальные и очень насыщенные Ultima Underworld и System Shock, состоит, похоже, из одной только атмосферы.

Самым сложным вопросом, пожалуй, для нас станет определение жанра. При первом взгляде на скриншоты из игры кажется, что предстающая перед нами игра — самая обыкновенная переделка Quake #187. Движок, текстуры, традиционная темнота — все указывает на родственность с творением id Software. На деле же все совершенно не так. Стоит вглядеться в те же картинки еще раз, в глаза начинает бросаться поразительное количество деталей, которые просто не могут существовать в зубодробительных боевиках. Картины на стенах, огромное количество предметов, лежащих на столах и в шкафах, наличие мебели, необыкновенно четкая и реалистичная архитектура строений — все это заставляет усомниться в том, что игра представляет собой экземпляр жанра 3D Action. Игровой процесс также разительно отличается от всего, что мы могли ранее видеть в «Quake & Co».

Главный персонаж — не спецназовец, не Рембо и даже не «просто добрый воин». Это обыкновенный вор, нашедший себе пристанище и «работу» в одном из небольших городков, каких



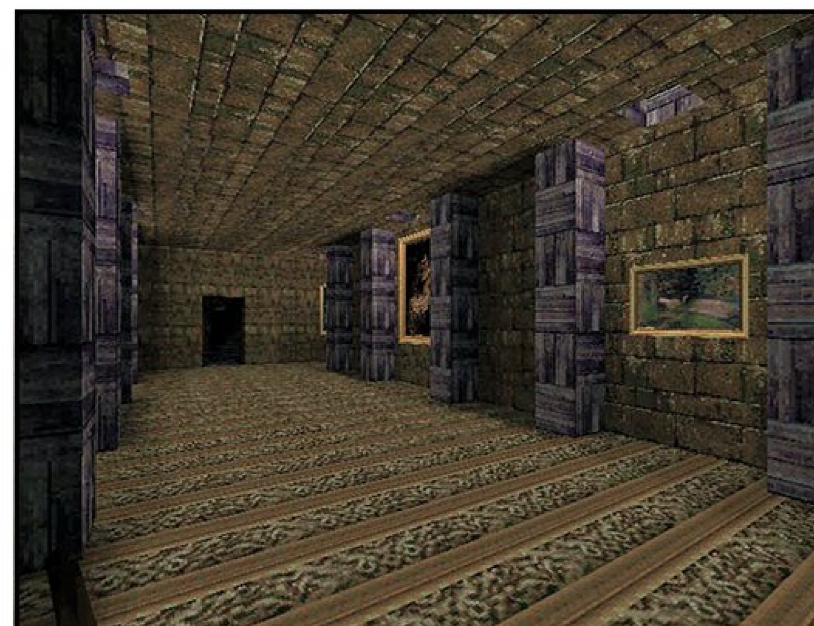
много было в средневековой Европе. Как выясняется чуть позже, городок этот очень странный. Во-первых, там практически всегда темно, и солнце появляется над городом настолько редко, что вам увидеть его вообще не удастся. Сюжетная линия пока засекречена, известно лишь, что вашими «клиентами», то бишь кандидатами на лишение кошелька, будут не только обычные люди (с которых ничего и не возьмешь), но и всяческие мистические персонажи. Войны интересов, наемники и ваша скромная персона, пытающаяся выжить в этом хаосе. Типичный сюжет для RPG. НО. Looking Glass вообще о ролевых играх особого мнения, создатели System Shock и самой Ultima Underworld полагают, что RPG в том виде, в каком они пришли из настольных игр, на компьютере существовать не могут, так как баланс в них поддерживается лишь искусственно созданными правилами. Соглашаться с ними или нет — наше дело, но в оригинальности подхода к собственным проектам разработчикам не откажешь.

Вполне понятно, что уровни в **Dark Project** совершенно не похожи на стандартные карты из других 3D Action. Они даже весьма далеки от всяческих миксов типа Hexen II. Все происходит в



одном большом мире, разделенном лишь на здания, комнаты и коридоры. Разумеется, кое-какие двери закрыты, проходы засекречены, здания недоступны. По мере вашего продвижения по сюжетной линии, которая обещает быть очень сильно разветвленной, вам, скорее всего, даже и не удастся побывать во всех местах, так как некоторые ходы, открывающиеся в одной параллели сюжета, будут закрыты в другой. **Dark Project** действительно предоставляет игрокам полную свободу действий, описанную, но не ограниченную сюжетом. Вы сами сможете принимать решения, на чью сторону в конфликтах вставать, кому помогать, а кому стараться мешать. Разумеется, иногда возможности выбора не будет, еще бы, станешь тут выбирать, если какой-нибудь монстр уже буквально жует руку! Из двадцати исходных огромных миссий для прохождения игры вам потребуется разделаться лишь с десятком из них, остальные же останутся по другую сторону сюжета. Соответственно, чтобы избороздить игру полностью, придется изрядно побегать по альтернативным сюжетам.

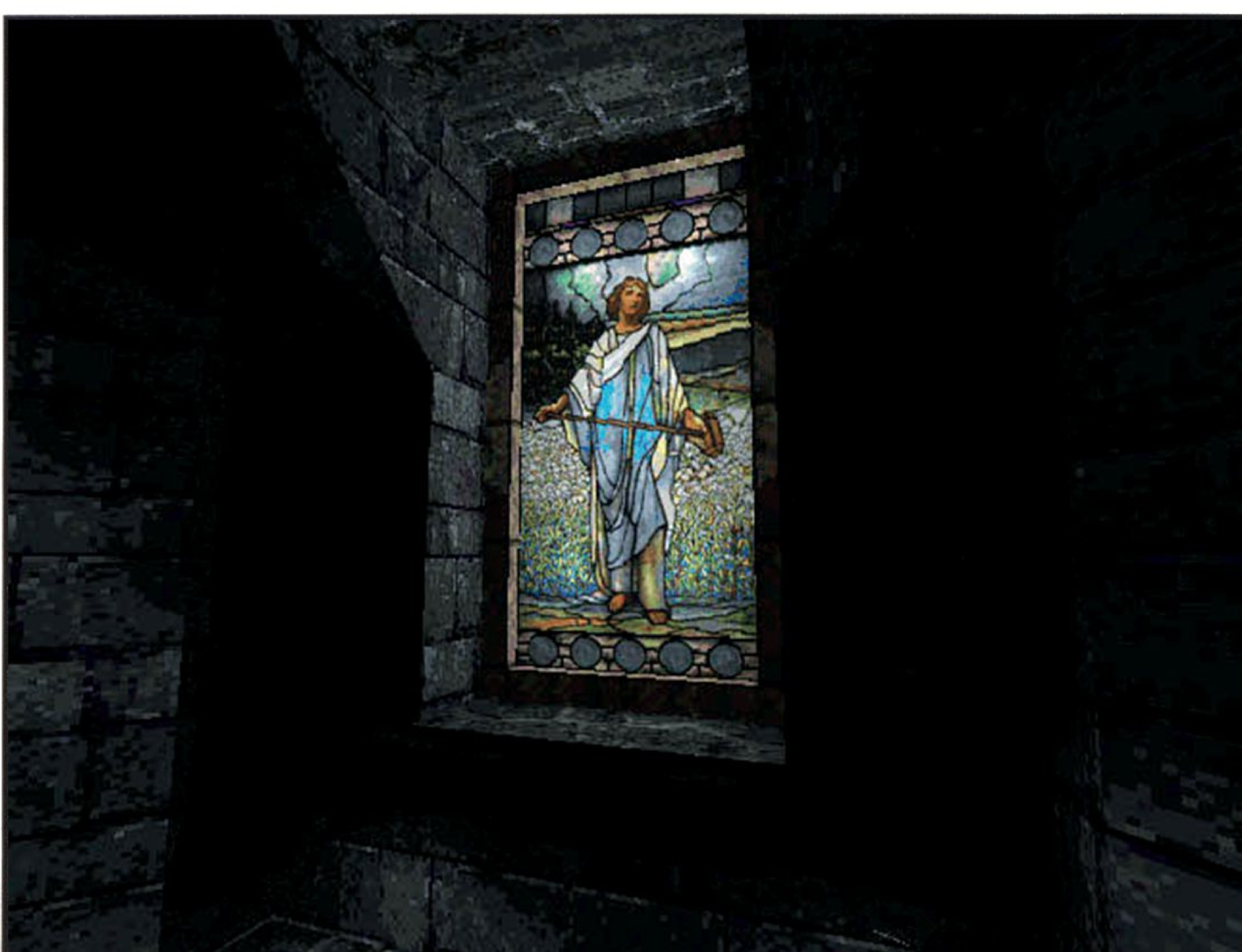
RPG-элементы, несмотря на полное отрицание их наличия авторами, в **Dark Project** все же имеются, и причем в изрядном количестве. Манипуляции с десятками магических предметов, spell'ов, potion'ов, огромное количество ловушек, среди которых есть некоторые действительно очень страшные — это вам не Лара Крофт со своими шипами из Принца и огромными булыжниками из Crash Bandicoot. Магия в мире **Dark Project** занимает очень странное место. Большинство персонажей

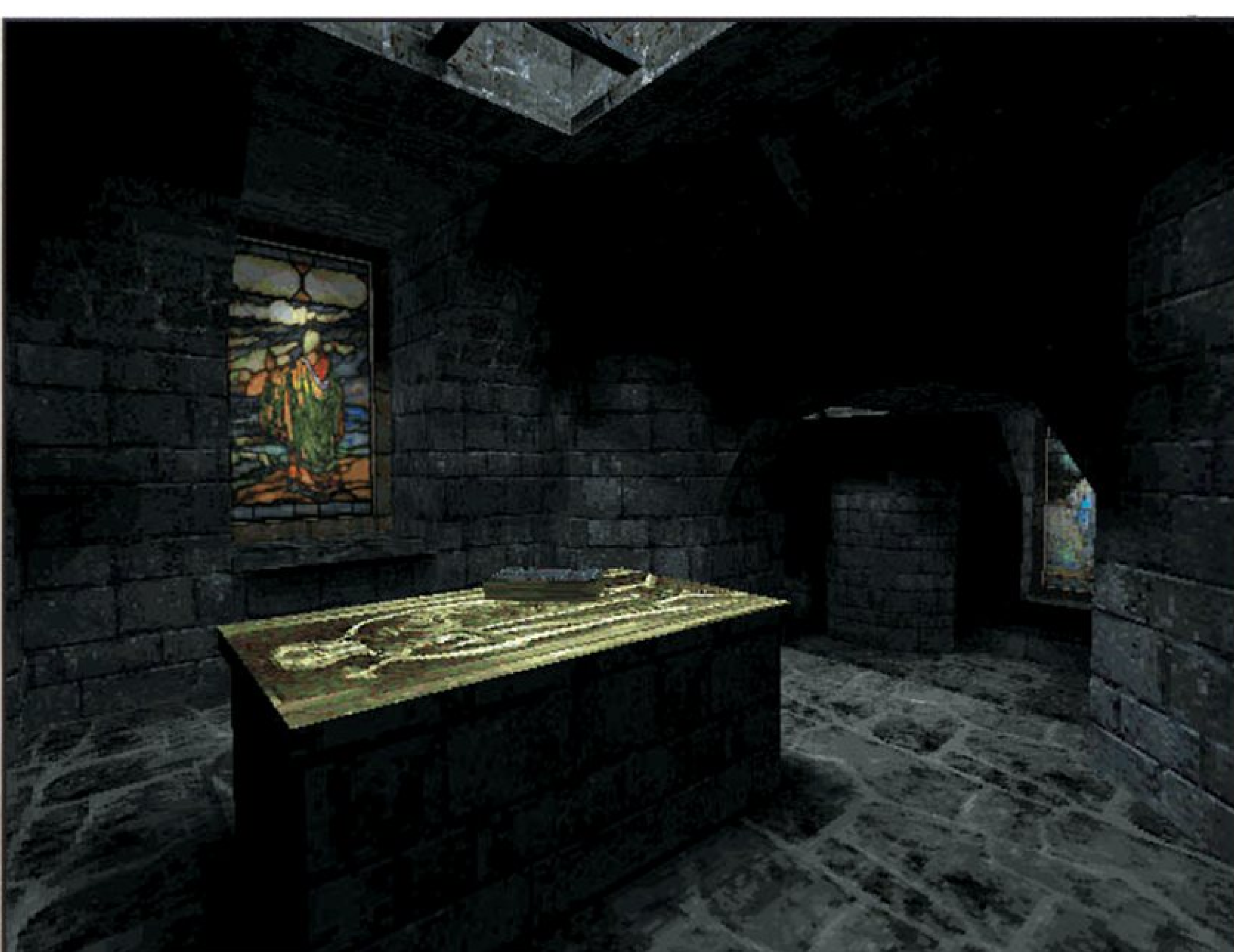






Сергей **ОВЧИННИКОВ**





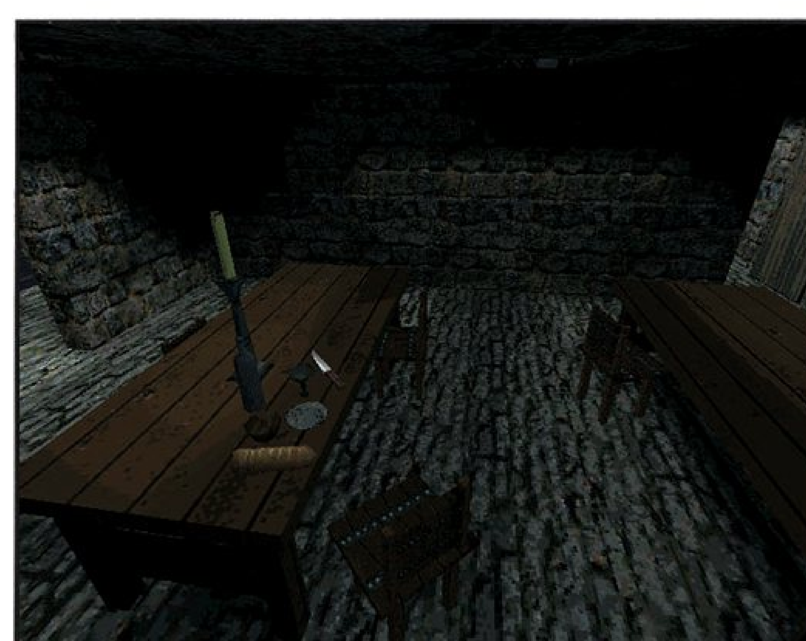




игры, и монстров тоже, как правило, являются бойцами и не имеют ни малейшего понятия о том, что можно уничтожить противника иначе, чем контактным способом. Соответственно, магия может быть не только боевым средством, но и чисто психологическим устрашающим стимулятором. Количество и природа заклинаний, доступных в игре, пока неизвестны (вообще, весь проект покрыт такой темной дымкой неизвестности), однако создатели **Dark Project** обещают, что их будет «около полутора десятков». Что касается оружия, то и здесь арсенал будет достаточно внушителен. Любителям BFG просьба не беспокоиться. Создатели **Dark Project** исходят в этом аспекте из реалистичности, ну, или хотя бы максимальной приближенности к исторической реальности. Мечи, луки, топоры, секиры и кувалды — вот таков примерно ваш набор. Не стоит забывать, что оружием в этой игре пользоваться придется совсем не так часто, как в обычных 3D Action, к этому обязывает ваша профессия — во многих случаях придется скрываться по закоулкам и выжидать жертву в засаде. И тут уж, конечно, можно устроить либо кражу, либо разбой, кому как угодно.

***Dark Project* — очень амбициозный проект, разработчики этого не скрывают.**

Не стоит думать, что для вора в средневековье были идеальные условия. Во-первых, создатели игры утверждают, что вполне дееспособная и хорошо вооруженная полиция была уже в те времена. Глядя на то, как эффективно





расправляются «полицейские» с преступниками, нельзя не поверить Looking Glass. Но все же встреча с блюстителями порядка — далеко не самая неприятная вещь, которая может произойти с вами. Самыми страшными противниками будут монстры, также порой промышляющие деньжатами в некоторых районах города и не желающие встречаться с честной конкуренцией. Еще более озлобленными они станут после того, как вы лично поучаствуете в перераспределении материальных ценностей из их пещер и подземелий, тщательно спрятанных «природных сейфов».

Особенной гордостью Looking Glass стал их собственный движок, написанный специально для **Dark Project** и только для нее. При первом беглом взгляде на результат трудов программистов кажется, что отличий от Quake нет никаких. На самом же деле графика в **Dark Project** значительно темнее, а палитры подобраны таким образом, чтобы при всей этой зловещей темноте игрок все же мог что-то видеть и свободно перемещаться. Имеются на уровнях и места с абсолютным отсутствием источников света — чтобы ориентироваться там, придется обзавестись факелами. Убранство уровней необыкновенно богато и опять-таки скупо на все цвета, кроме черного и серого, однако это создает контраст и помогает построить действительно напряженную атмосферу. Если в Quake зеленовато-серая палитра воспринималась лишь как графический недостаток, то Looking Glass удалось превратить фактически тот же недостаток в огромное преимущество. Интересны некоторые кусочки уличных картин. Авторы игры смогли передать совершенно уникальную архитектуру древних городов и крепостей, разумеется, сочетая ее с чисто дизайнерскими «наворотами», которых на каждом уровне хватает. Действие игры не ограничено лабиринтами и дворцами, частенько оно происходит прямо под ночным небом, и даже тут Looking Glass постарались не менять стилистику игры, представив нашему вниманию совершенно черное небо с мерцающими точками звезд.

Ну а говоря сухим языком: 640x480, полное 3D, повсюду полигоны и поддержка 3Dfx. Ну да, 30 кадров.

Самым забавным моментом такой «темной» игрушки, способным отвлечь любого игрока от черных мыслишек, является multiplayer, который сделан с изрядной долей фантазии. Вместо известного всем deathmatch разработчики предлагают новое слово в сетевых баталиях, доступное только в **Dark Project,** замысловато названное theftmatch. Главной задачей такого поединка является не убийство соперников и монстров, а их ограбление. Поиски кладов и «заначек» противников, внезапные нападения, союзы, альянсы и гильдии воров, — все практически как во всяких сетевых ролевушках, только на более динамичном и забавном уровне Action. Думаю, режим станет настоящей находкой и повлечет за собой крупную бурю интернетовских грабежей.

Dark Project — очень амбициозный проект, и разработчики этого не скрывают. Судя по их предыдущим играм, и на этот раз получится что-то совершенно замечательное по композиции и интересности. Что же до графики и очень модного сейчас какого-то «gameplay», за которым все разработчики постоянно гоняются, сказать определенно можно только одно: поживем — увидим.

СИ



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

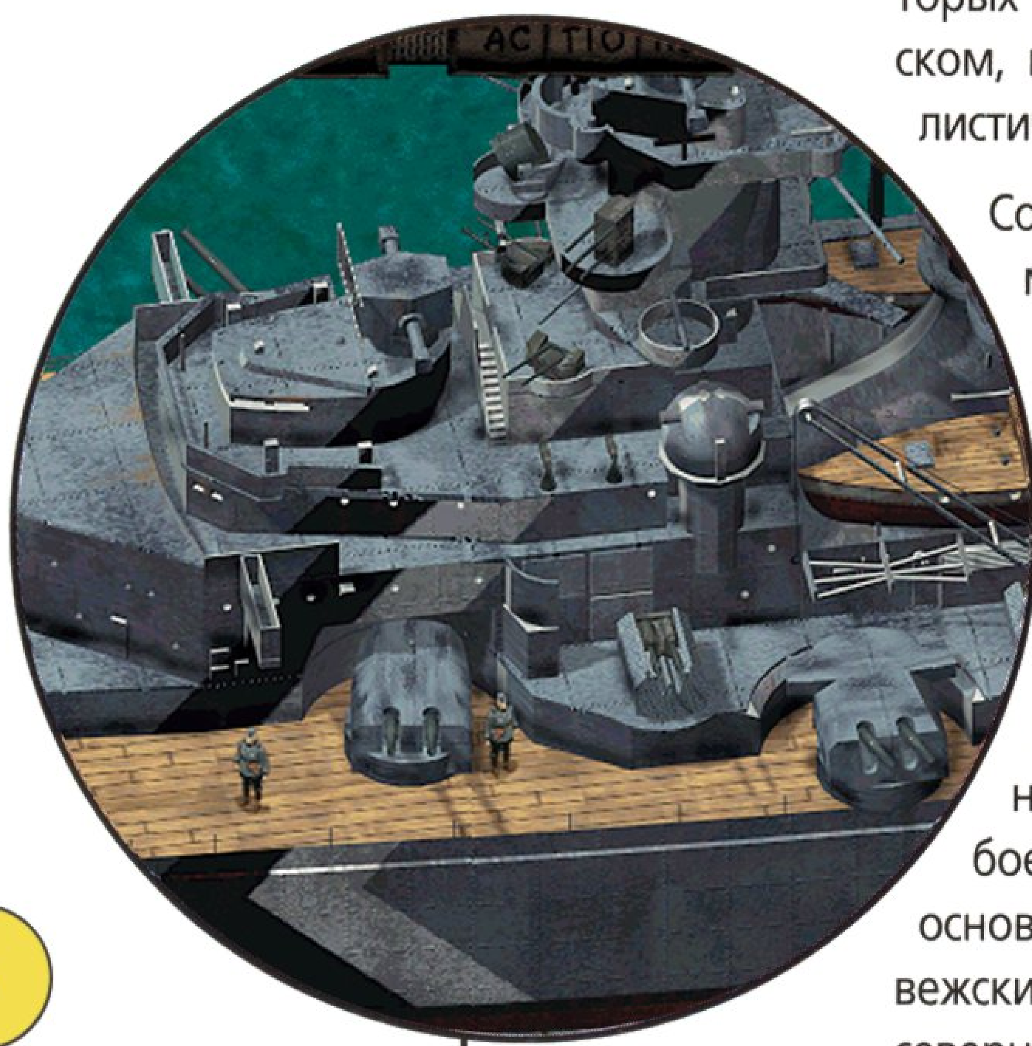
PC

На что же она больше всего похожа? Ответ напрашивается сразу — на Jagged Allince ...

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: **Pyro Studios**
Дата выхода: май 1998
Интернет: **www.eidos.com**

В последнее время наблюдается всплеск интереса к долгое время находящемуся в забвении жанру «тактики в реальном времени» или, говоря иначе, wargame все в том же модном реальном времени. За несколько последних месяцев появился ряд достойных игр, вызвавших бурю восторгов в журналистской среде. Что не замедлилось сказаться и на их продажах. Поэтому следует предположить, что игра, которой посвящена эта статья, не останется незамеченной.

На что же она больше всего похожа? Ответ напрашивается сразу — на Jagged Allince, из которого убрали недостатки походовой организации. Разумеется, это привело к появлению некоторых трудностей в управлении войском, но возросшие динамика и реалистичность с лихвой их окупают.



События в игре происходят во время Второй Мировой войны. Легко можно догадаться, с учетом жанра и времени, что как обычно предстоит командовать небольшим диверсионным отрядом войск союзников, который устраивает всякие пакости в тылу у нехороших наци. Существует четыре театра боевых действий, отличающихся в основном типом пейзажей. Это норвежские фьорды, засыпанные снегом, северная Африка, тоже засыпанная, но уже песком, побережье Нормандии (пляжи, шезлонги, девочки... ох, о чем это мы?) и, наконец, поля и леса в бассейне Рейна. С учетом того, что миссий — двадцать четыре, заскучать от однообразия окружающей местности не придется.

Что же находится на этих разнообразных пейзажах? Многочисленные военные объекты «плохишей»: от пусковых установок ФАУ до военных кораблей.



Что же находится на этих разнообразных пейзажах? Многочисленные военные объекты «плохишей»: от пусковых установок ФАУ до военных кораблей. Ну и, разумеется, здания и разнообразная техника, которая далеко не всегда будет лишь статичными картинками, но об этом чуть ниже. Будут ли на поверхности оставаться следы от вашей бурной деятельности? Увы, с уверенностью сказать не можем. Обычно наличие этой симпатичной черты всегда подчеркивается разработчиками, отсутствие же упоминаний о ней говорит скорее об отсутствии и ее самой. Вообще графика в игре довольно привлекательная, вид — стандартная изометрия. Текстурки симпатичны и выполнены в реалистичном стиле, что является единственно правильным для игры, претендующей на некоторую долю историчности. Плюс к этому уже ставшие стандартными световые эффекты от глобальных и локальных (читай — взрывы) источников света и тени от всех объектов. Так что графика точно не разочарует.



Большое внимание в материалах для прессы разработчики уделили нахваливанию юнитов и всего, что с ними связано. Разумеется, первым делом упоминается новый, очень умный AI. Больше говорить на эту тему нечего, поскольку не раз проверено, что верить разработчикам в этом очень важном для жанра вопросе нельзя. Вот выйдет продукт — тогда и поговорим.

Каждый солдат в отряде будет строго индивидуален. Он обладает только ему присущим уникальным набором черт характера и профессиональными навыками. Эти же самые навыки будут несколько шире обычного набора — в них помимо меткости, силы, умения маскироваться и тому подобного войдет также и способность управлять разными техническими средствами. Наличие этой интересной особенности должно предполагать то, что в ходе миссии вы сможете захватить, например, танк, и подавить несчастных противников стальной гусеницей. Недурно. Упоминается даже что-то воздушное, но это уже явно перебор. Подробно говорить о том, что на вооружении будут находиться и все виды тогда существовавшего ручного оружия, мы думаем, не стоит.









Разумеется, враги обещаются очень продвинутые. Самой главной их чертой является то, что они снабжены реальными человеческими чувствами. Это, при правильном подходе, может только облегчить их истребление, если вспомнить о стандартных трюках вроде привлечения внимания часового с помощью броска камня. Не обошлось и без торжественных заверений, что враги будут действовать сообща, используя все преимущества пересеченной местности и особенности вооружения. Кстати, противостоять вашим диверсантам будут не только ничем не защищенные солдаты, но и бронированная техника.

Подытоживая все вышесказанное, будем робко надеяться, что нас ждет очередной хит.

СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Международный чемпионат Ралли





Третий Рим






На сопках Маньчжурии





ОТДОХНИ!

Схватка



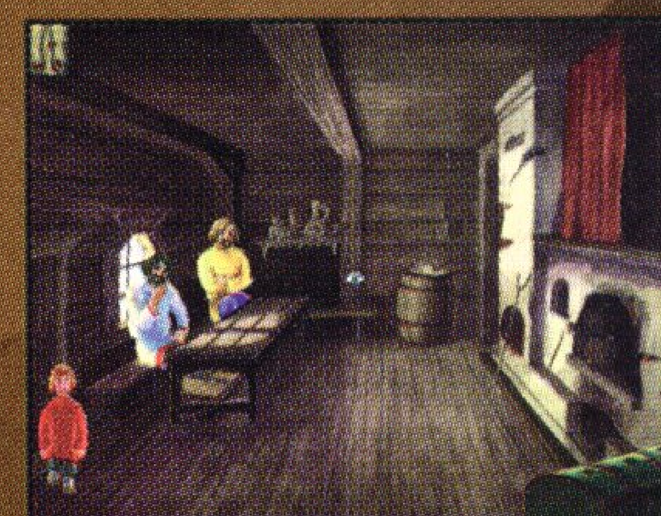
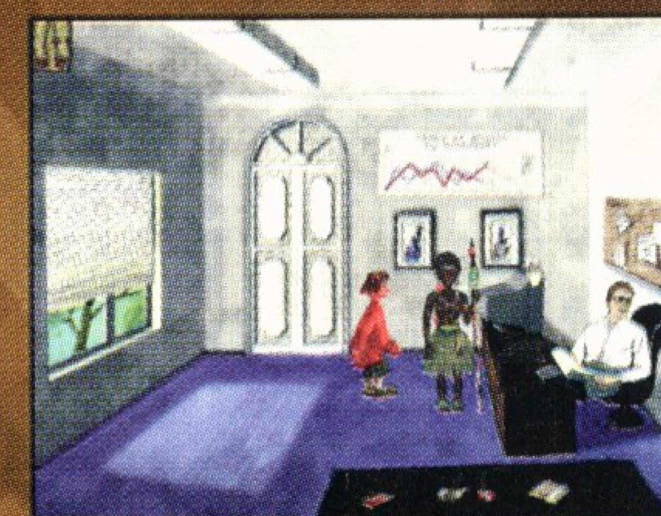
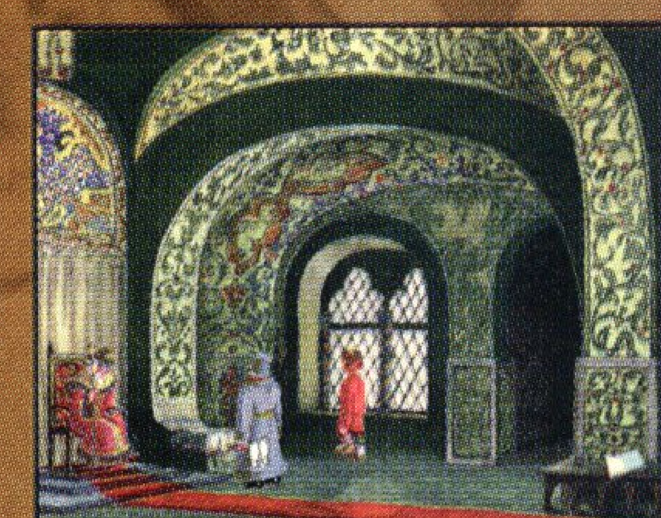


Вьюга в пустыне





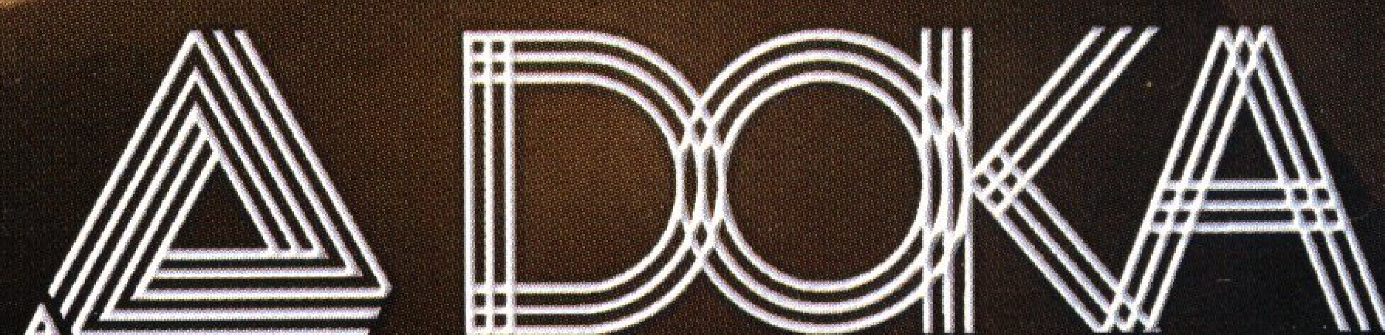

Сказки на бересте

1С - (095) 737-9257
oft Club - (095) 238-3889
Азия - (095) 925-1304
Акелла - (095) 242-0323
Амбер - (095) 362-2532

Компьюлинк - (095) 931-9465
Лайт Про - (812) 311-8312
Новый Диск - (095) 932-6178
Си-Пи-Эс - (095) 930-0591
Союз - (095) 263-1039

← НАШИ ДИЛЕРЫ



www.doka.ru

KKND2: KROSSFIRE

PS PC

Игра эта представляла собой скорее набор дополнительных миссий для первого «Краша» ...

Платформы: PC, PS (PS — «KKnD PSX»)
Жанр: **Стратегия в реальном времени**
Издатель: EA
Разработчик: **Beam International**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Мбайт RAM, 4x CD-ROM, SVGA 2Mb (sic!), Win'95, NT 5.0, 98
Дата выхода: **PC — апрель 1998, PS — 15 ноября 1998**
Интернет: **www.beam.com**

Говорят, что после выхода в свет первой австралийской real-time стратегии **KKnD** российские (да и не только) школьники стали получать по английскому языку плохие оценки... Как известно, глагол «крушить» в нормальном английском языке пишется через «Си», а не через «Кей», а через «Кей» он, вероятно, пишется на австралийском диалекте. Именно это написание из-за частого появления на экране компьютера и запомнили неанглоязычные тинейджеры и стали употреблять в письменных работах!.. И вот совсем недавно программисты из Beam International решили закрепиться на захваченном ими языковом плацдарме, выпустив **KKnD: Xtreme** (о ней подробнее можно прочитать в февральском номере «СИ»). Игра эта представляла собой скорее набор дополнительных миссий для первого «Краша», вроде «Covert Operations» для C&C. Теперь же пришло время для третьей игры серии **KKnD — KKnD: Krossfire!** (как видите, и здесь «Си» заменена на «Кей», причем дважды — в заголовке игры и в пояснении — перекрестном огне... Диверсия за диверсией!!! :))

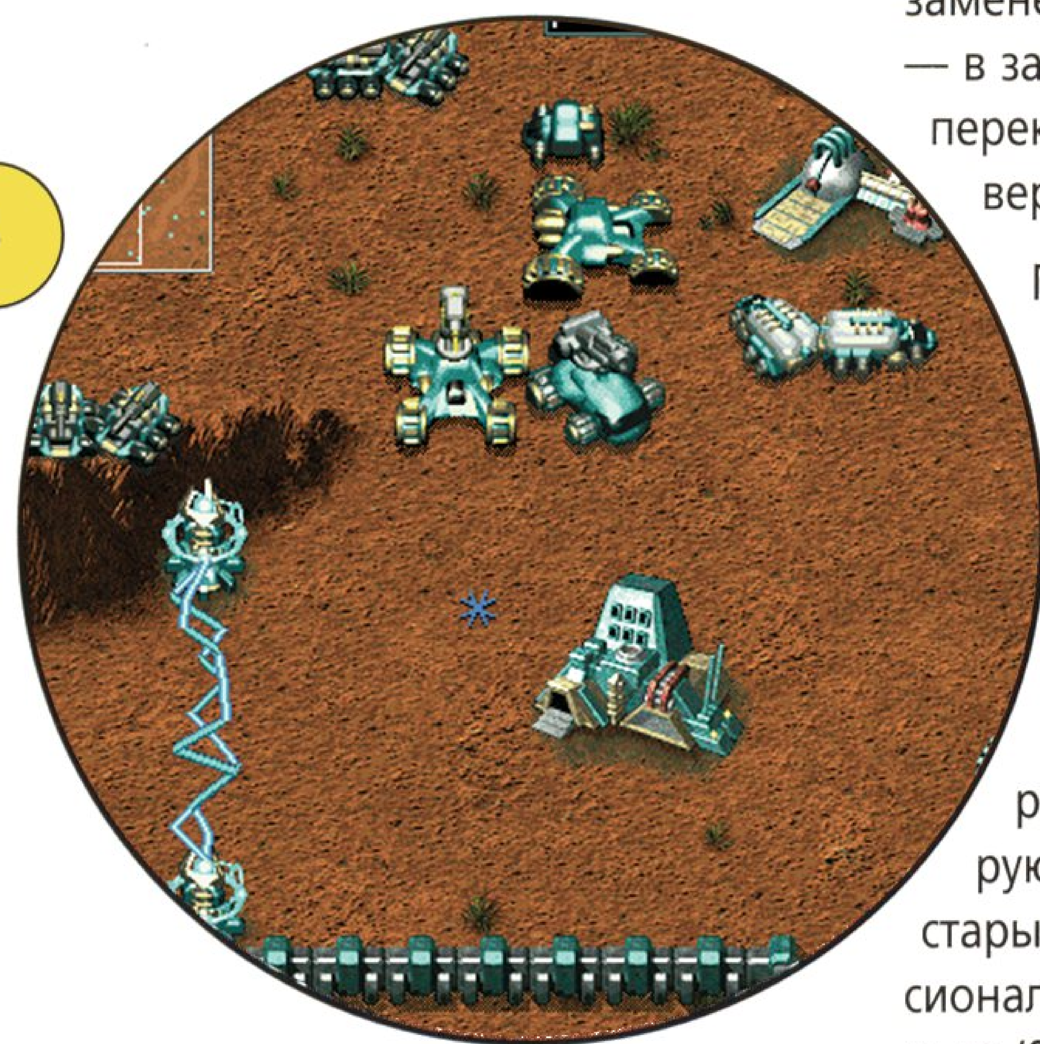


Программа требует 133-й «Пентиум» с шестнадцатью мегабайтами памяти и, что самое главное, 2 Мб видеопамяти! Само собой разумеется, все это удовольствие идет только под Windows, хотя уж тут действительно есть из чего выбирать — программисты гарантируют качественную работу и под старым добрым '95, и под профессиональным NT 5.0, и под новомодным '98. Так что теперь нам не придется с замиранием сердца запускать игру на NT, надеясь на счастливый, но все-таки случайный, а не гарантированный, запуск. (Эти подробности, конечно, касаются только PC-версии).

Итак, что же все-таки произошло в мире **KKnD** после вашей безоговорочной победы в первой и второй частях? А случилось вот что: через сорок лет после того, как отгремели последние залпы Великой Войны Мутантов и Выживших, на Земле опять неспокойно. Оттесненные в свои бункеры, Выжившие опять нуждаются в пище и хотят взять реванш за поражение в прошлой войне. Они были надежно укрыты многометровой толщей земли от губительного воздействия радиации и в таких, прямо-таки курортных, условиях достигли небывалых высот в науке. Особенно в военной науке. Мутанты же все это время мутировали и мутировали, так что теперь под Вашим командованием окажутся совершенно невероятные твари, по сравнению с которыми гигантские скорпионы и шестиногие оседланные наездниками пауки - просто плюшевые мишки! Более того, очнувшиеся от небытия армады роботов, оставленные людьми еще во времена Последней Войны, объединились в гигантскую армию и горят одним желанием — отомстить своим бывшим хозяевам! Так что «Перекрестный огонь» вполне оправдывает свое название — огонь по каждому играющему действительно будет вестись по меньшей мере с двух сторон — и это наверняка добавит игре динамичности и играбельности.

Почему по меньшей мере с двух? Да потому что программисты думали-думали, да и решили все-таки внести в игру возможность мультиплеерной игры, без которой сегодня стратегия не стратегия. Вообще-то это изменение присутствовало еще в Xtreme, но там мультиплеер поддерживал только шесть игроков, теперь же их число расширено до восьми (в PS-версии два игрока плюс компьютер), кроме того, возможно создание «искусственных» игроков, за которых будет сражаться компьютер. В игру уже включено двадцать мультиплеерных уровней, кроме того, возможно, также к игре будет прилагаться редактор уровней.

Но что уж точно будет встроено в игру, так это собственный редактор юнитов. То есть Вы сможете сами, по своему вкусу и характеру, наклепать себе исключительно вертких танков или бронированных и тяжеловооруженных пехотинцев и повести их в атаку на ничего не понимающего противника. (Кстати, теперь в игре доступны не только пехота и танки, но и самолеты-стелс, вертолеты, амфибии и множество другой футуристической техники). Пока, правда, непонятно, будет ли возможно применение «само-



Теперь в игре доступны не только пехота и танки, но и самолеты-стелс, вертолеты, амфибии и множество другой футуристической техники)



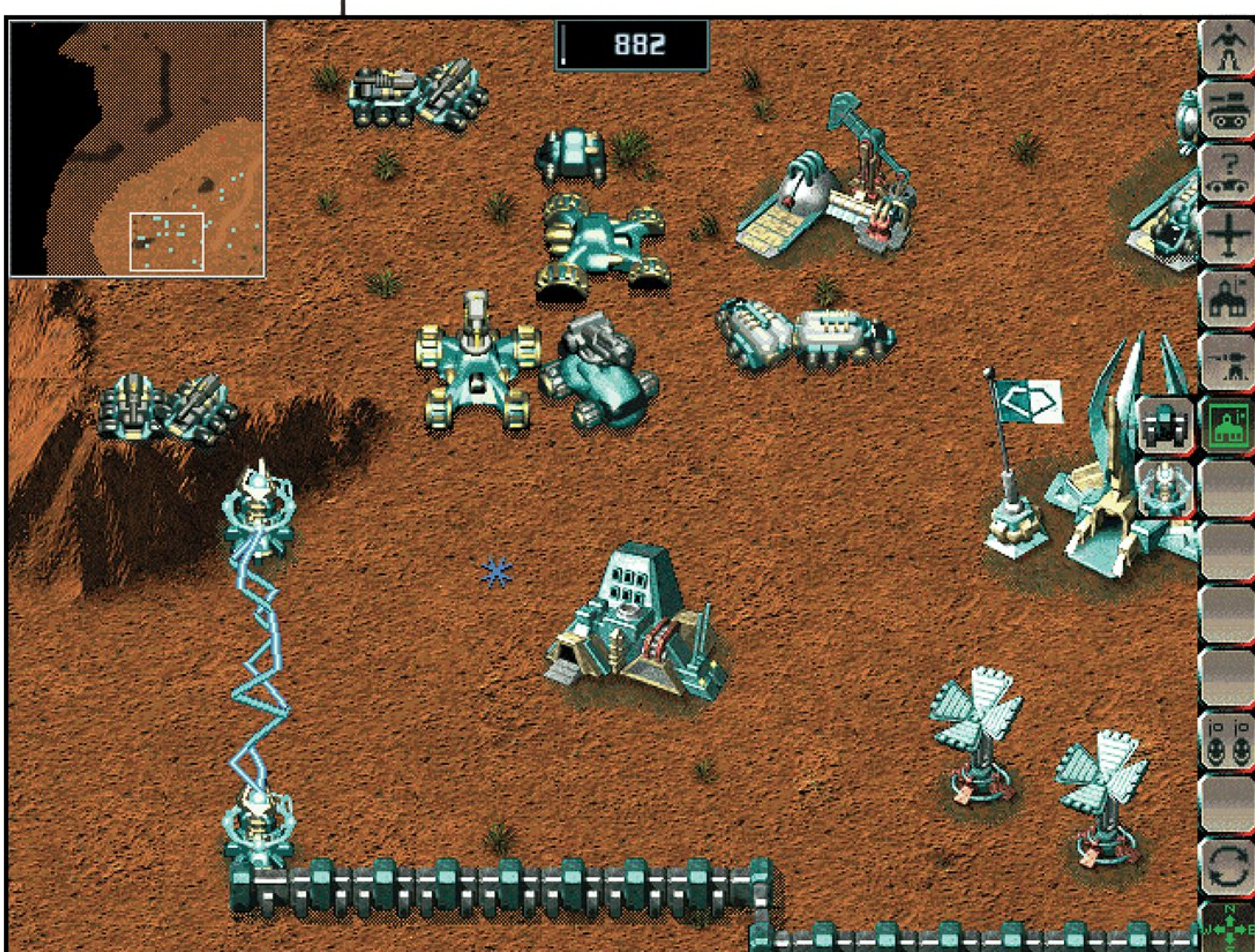
Самолеты действительно отбрасывают тени, воронки действительно объемны, но почему же берсеркеры все так же босоноги?

Сергей **СУМЛЕННЫЙ**



Над заводом действительно клубится дым, но почему же нефтекачка так убога?

Гигантские танки, футуристичные здания, модерновая защита (левый нижний угол) и альтернативные источники энергии (справа внизу) — все это мир KKnD: Krossfire



Очень часто действие разворачивается в покинутых городах. Обратите внимание на ярко выделенные иконки в правом верхнем углу



пальных» юнитов только в мультиплеерной игре, или же их можно будет создавать и в сингл-миссиях.

Одиночные миссии, кстати, заслуживают особого разговора. Их в игре 45 (против 25-30 в других популярных стратегиях), причем они имеют нелинейную структуру. Что это такое? А вот что: допустим, Ваша задача как командующего Выжившими построить мощную базу и добыть определенное число энергоресурсов. Вы успешно справляетесь с первой задачей, но застреваете на второй — скажем, мешают контратаки противника, уничтожающего нефтевозы, на постройку которых у Вас катастрофически не хватает денег. В таком случае считается, что Вы прошли миссию «условно» и на следующий уровень Вы переходите, но только на нем рельеф посложнее, или там несколько баз противника, или меньше нефти, или вообще Вас откидывают на уровень назад. В общем, мы получаем нечто, знакомое нам со времен Wing Commander IV и Panzer General с их ветвлением миссий. Понятно, что задумка не нова, но вот в real-time стратегии она, видимо, применена впервые.

Вообще же **KKnD: Krossfire** обладает и несомненными достоинствами и непростительными недостатками. Да, редактор юнитов прекрасен и масса боевой техники просто ошеломляет. Но нельзя же делать пехотинцев такими крошечными! В C&C пехота тоже не отличалась особыми габаритами, но там она хотя бы была нормального размера по сравнению с танками! Здесь же пехотинец едва выглядывает из-за катка гусеницы танка! Да и, например, со стороны Мутантов все так же храбро сражаются непонятно как уничтожающие танки лучники. Отравленными стрелами, что ли, стреляют?.. :(Менюшки остались такими же, за исключением некоторых изменений — так, символы на заглавных иконках (создание армий, постройка зданий) выглядят более схематично, так же при выборе иконки она вспыхивает ярко-желтым цветом, что, конечно, облегчает ориентирование в меню. Да, здания выглядят более чем футуристично (особенно здания Выживших и Роботов), да, из труб заводов идет настоящий дым (смотрится классно), но почему же нефть добывают какие-то убогие качалки? Кажется, еще во времена последней войны ее, родимую, добывали куда более продвинутым способом...

Однако недочетов куда меньше, чем достоинств, и достоинства эти действительно преинтересные. Несомненным плюсом игры, а также предметом тайной гордости разработчиков являются две новейшие программы, примененные при создании **KKnD2**. Это Mach IV и VideoBeam.

Mach IV представляет собой утилиту создания трехмерных объектов и их внедрения в игру. Причем модели эти действительно трехмерны! Это не псевдо-3D, при котором на экран выдается лишь умело нарисованное подобие обьемной детали, Mach IV действительно обсчитывает и рисует настоящее 3D каждый момент игры! Более того, созданные им модели подчиняются реальным физическим законам, то есть вполне возможна ситуация, при которой, например, тяжелый танк не «поплывет» по каменистой дороге, как лебедушка по тихому озеру, а начнет переваливаться с гусеницы на гусеницу и мелко подрагивать всем своим стальным корпусом! Более того — все объекты в игре отбрасывают тени, постоянно двигающиеся при изменении положения предмета!

Также эта утилита применяется для обсчета карт боевых действий. Только посмотрев на них, понимаешь, почему игра требует два мегабайта видеопамяти! Дома с пустыми глазницами, сквозь которые видны элементы несущих конструкций, прогнившие и почерневшие крыши с обломками шифера, потрескавшиеся шоссейные дороги, воронки и прочие прелести теперь настолько реальны, что просто приводят в восторг! Взрывы же, к которым, как видно, разработчики из Beam International питали болезненную страсть еще во времена первого «Краша», воплощены здесь с особой любовью...

Другой новинкой стала система видеосжатия VideoBeam. По словам разработчиков, она позволит безо всяких проблем запускать **KKnD2** даже на компьютере, еле-еле удовлетворяющем потребностям игры. VideoBeam выводит видео в полноэкранном режиме в 8- и 16-битном формате. Надежды программистов на ее высокое качество столь велики, что разработчики решили выпустить эту утилиту отдельным диском, как профессиональный видеоредактор! Вероятно, качество выводимой графики будет просто великолепным, так как такой смелый и самоуверенный коммерческий ход поистине беспрецедентен!

Что ж, подведем итог всем сказанному.

Первое. По-видимому, разработчики **KKnD2** все-таки набрались мужества и создали игру для мощного мультимидийного компьютера. Что бы там ни говорили, минимальные требования — они минимальные и есть. И для нормальной игры наверняка потребуется 200 МГц. Этот шаг вполне понятен — настало время, когда нужно делать выбор — клепать довольно-таки убогие игры «для всех» или же делать шедевры для хорошей техники. Пока непонятно, что лучше, потому как хорошей техники катастрофически мало (по крайней мере, в нашей стране), но Beam International свой выбор, кажется, уже сделала. И, похоже, что эта фирма стреляет по далеким целям.

Второе. Если **KKnD2** оправдает возложенные на нее надежды (то есть графика действительно будет оправдывать требуемые 2 Мбайта, мультиплеер действительно многоуровневый, редактор юнитов действительно удобный), то не исключено, что безраздельному господству на рынке real-time Total Annihilation пришел конец. И только выход немеренно крутого ТА-2 может изменить ситуацию. И то — только на рынке PC-игр...

СИ

Сергей **СУМЛЕННЫЙ**

STARSHIP TITANIC

PC

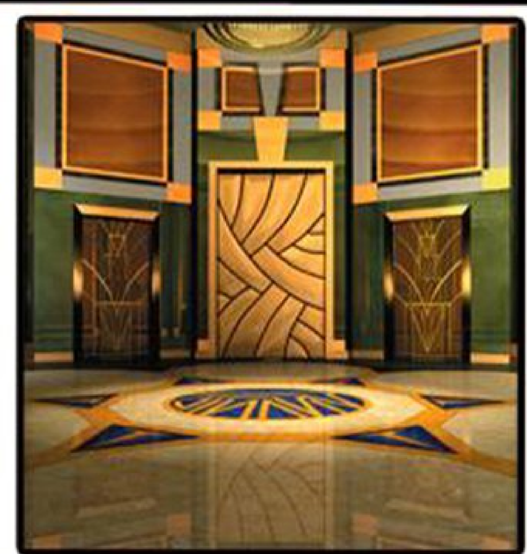
Будем надеяться, что, несмотря на свою англоязычность, Starship Titanic все же доберется до России ...

Платформа: PC
Жанр: **adventure**
Издатель:
Simon & Schuster Interactive
Разработчик: Digital Village
Дата выхода: **Апрель'98**
Интернет:
www.starshiptitanic.com

Люди, хорошо знакомые с классикой жанра adventure (а также те, кто прочел в этом номере «СИ» большую статью про interactive fiction), знают, что английский писатель-фантаст-юморист Дуглас Адамс издавна питает слабость к компьютерам. Это сейчас всякие крупные писатели поняли, что компьютерные игры — это не баловство для необщительных детишек, а нечто большее, и бросились их делать и даже создавать собственные компании (вроде Тома Клэнси и его Red Storm Entertainment). Дуглас же Адамс понял это еще в 1984 году. Впрочем, наверное, не столько понял, сколько просто увлекся компьютерными играми и решил попробовать в них себя. Так он сделал игровой вариант своей знаменитой книги Hitchhiker's Guide to the Galaxy, а затем — юмористическую игру без фантастических мотивов «Бюрократия».

Однако потом приключенческий жанр стал меняться, по мнению Адамса, далеко не в лучшую сторону. Ярый фанат игр от Infocom, он совсем не оценил графических новшеств и после распада этой фирмы вообще перестал пользоваться компьютером в развлекательных целях. Так продолжалось до того дня, когда он совершенно случайно не увидел у друзей Myst. А увидев и сыграв в него, он решил, что из графических игр все же что-то интересное можно сделать — надо только добавить к графике и головоломкам Myst'а интересный сюжет, мотивацию для игрока. Так родилась идея **Starship Titanic**.

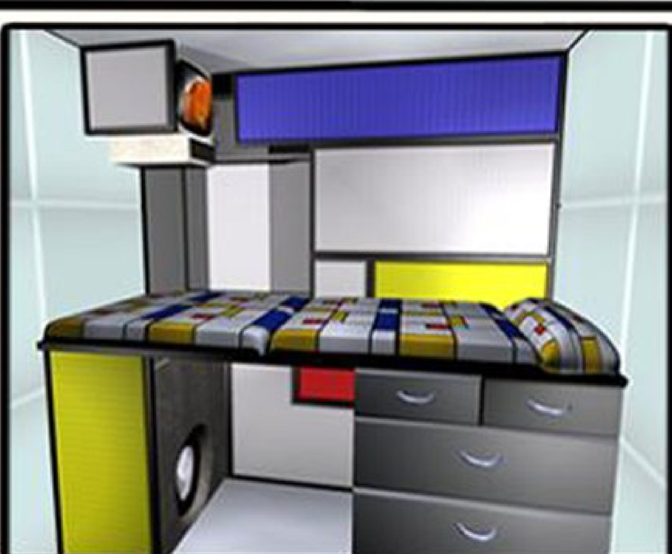


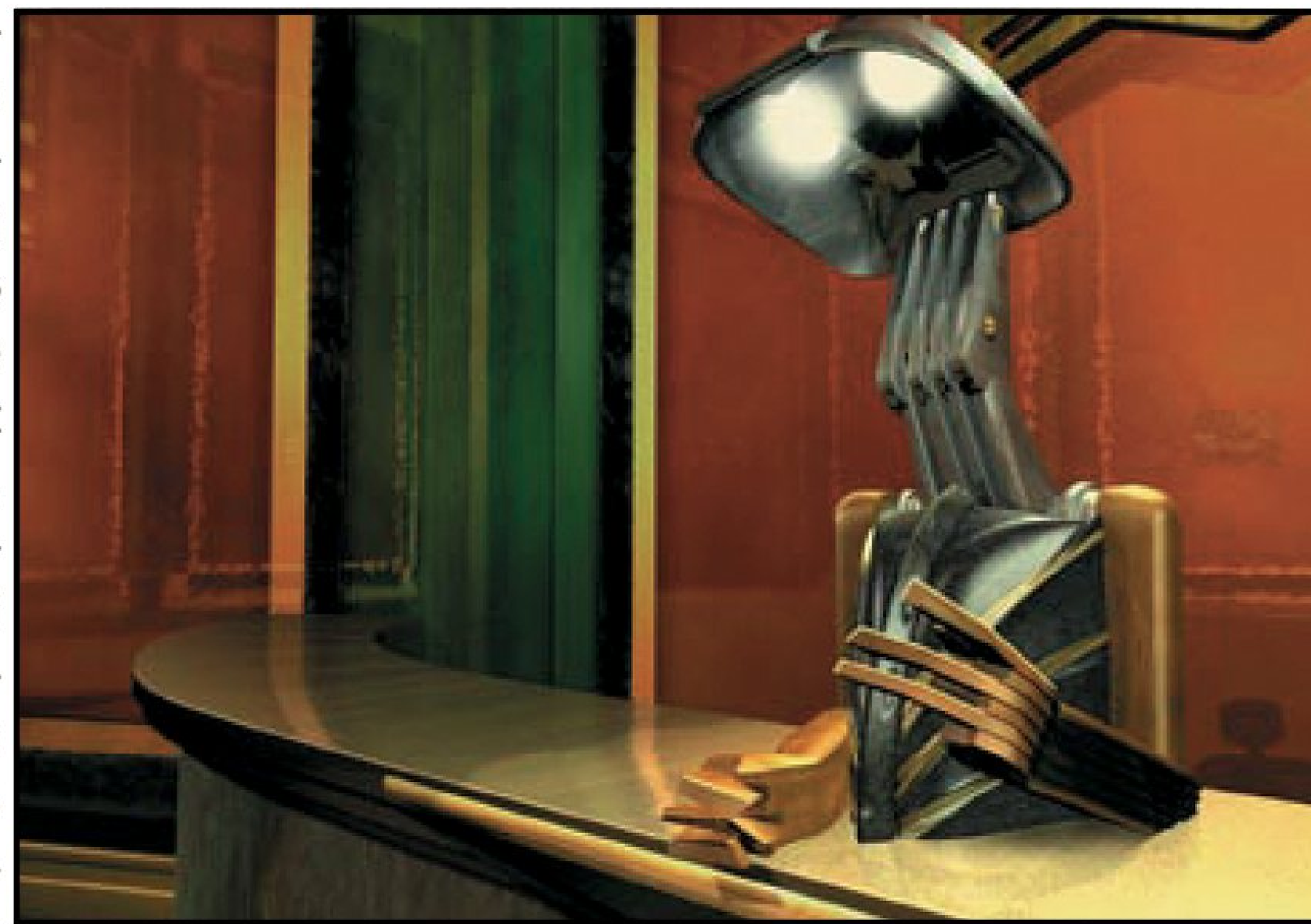






Космический корабль с таким названием мельком упоминается в паре книг Адамса. На сей же раз он стал главным героем: этот «непадающий» космический лайнер рухнул непосредственно на вашу спальню. Вас загадочным образом засосало внутрь, и перед вами возникла проблема: понять, что происходит, вернуть корабль на Землю и добраться домой. Для того, чтобы этот план осуществить, вам потребуется досконально исследовать транспортное средство, на котором вы оказались, пообщаться с массой местных обитателей (в основном, роботов) и решить ряд головоломок.





Сюжетно игра является типичным адамсовским творением, эдакой помесью Hitchhiker's Guide и Bureaucracy: с одной стороны, упавший на спальню космический корабль (не удивлюсь, если при этом у главного героя будет наблюдаться сильное похмелье), и с другой — масса сатирических сцен из жизни самого Адамса, связанных с общением с разными мелкими и крупными чиновниками: например, в **Starship Titanic** будет практически дословно передан разговор между Адамсом и девушкой за стойкой регистрации аэропорта, не желавшей признавать его прав на полет первым классом (в игре героя также определяют в класс SuperGalactic Traveller, что примерно равно третьему классу на океанском лайнере).

Вообще, разговоры с разнообразными служащими-роботами на борту космического «Титаника» станут едва ли не самой заметной особенностью новой игры от Адамса. Дело в том, что в разговорах этих надо будет участвовать с помощью... клавиатуры! Как в старые добрые времена, по которым столь скучает писатель, как в старых добрых игрушках от Infocom'а. Правда, на сей раз в игре будет представлен довольно сильный грамматическо-синтаксический «движок», который должен будет понимать нормально написанные английские фразы (в отличие от старых времен, когда фразы составлялись по довольно строгим правилам). Этим движком сам Адамс очень гордится, он говорит, что для реализации всех возможных разговорных ветвей ему пришлось написать огромное количество диалогов (в игре больше 12 часов оцифрованной речи), и в результате получилось нечто очень примечательное. Общаясь, надо применять к каждому из персонажей индивидуальный подход, если хотите добиться своего: кого-то надо задобрить комплиментами, кого-то подкупить, а кому-то пригрозить. Фанаты Адамса не должны будут пройти мимо новой игрушки, потому что, в частности, хитрость этого «движка» будет в том, что каждый новый диалог с тем же персонажем будет отличаться от прежнего, что позволит проходить игру несколько раз, если любить адамсовский юмор и стремиться отыскать все спрятанные в игре шуточки.



Помимо разговоров, игра будет весьма богата графически — корабль состоит из 26 помещений, в каждом из которых будет в среднем по десять мест, в которых может останавливаться герой и смотреть в четыре стороны (то есть порядка 1040 отрендеренных картинок). Как и во всяком нормальном квесте, в **Starship Titanic** надо будет искать разные штуки, складывать их в карман и впоследствии использовать для решения возникающих проблем.

По игре уже издана книга Douglas Adams's **Starship Titanic**, написанная давним приятелем Адамса Терри Джонсом, работавшим до этого в Monty Python. В игре он озвучил одного из роботов, а книжка, как говорят знающие люди, по стилю очень здорово похожа на Адамса, но сильно выдает свои игровые корни: ее запросто можно использовать как хинтбук. Будем надеяться, что, несмотря на свою англоязычность, **Starship Titanic** все же доберется до России, так как, я думаю, здесь найдется немало людей, которые смогут в полной мере оценить эту необычную игрушку.

СИ

Дмитрий РЕЗНИКОВ

ЧИТАЙТЕ
В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ OFFICIAL PLAYSTATION





СКОРО:
Reboot, Metal Gear Solid

НОВИНКИ:
Armored Core, Bomberman World, Buggy, Bust a Move: Dance & Rythm, Vigilate 8, Cardinal Syn, Circuit Breakers, Diablo, Duke Nukem Time to Kill, Einhander, Ghost in the shell, Kurushi, N2O, Need for Speed 3, Newman Haas Racing, Power Boat Racing, Red Asphalt, Road Rash 3, FIFA '98, NBA in the Zone '98, NBA Live '98, NHL '98

ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА:
Duke Nukem Total Meltdawn, Final Fantasy Tactics, Nightmare Creatures, Gex

УДАРЫ, ПРИЕМЫ:
Dynasty Warriors

СЕКРЕТЫ, КОДЫ

PC

BURNOUT

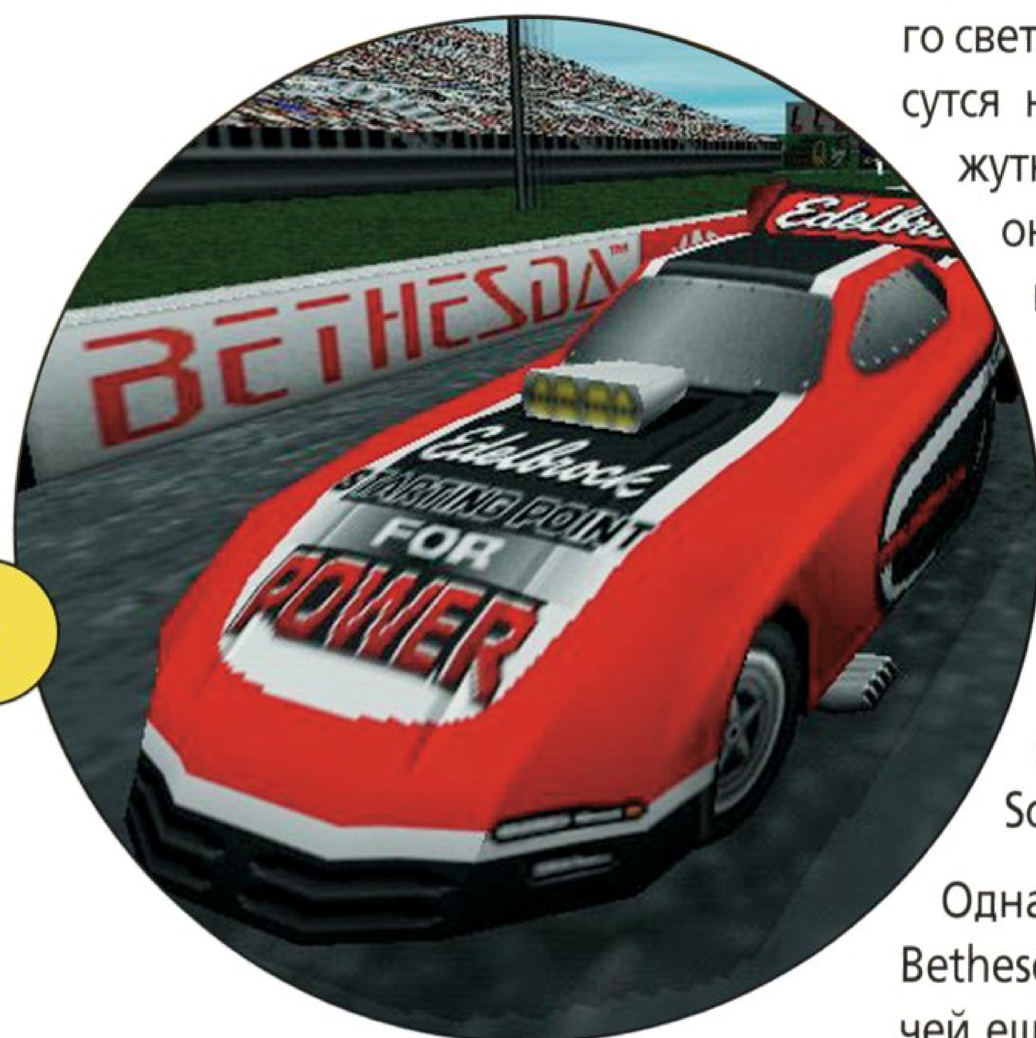


Если вы — фанат возиться с автомобилями и их двигателями, Burnout — для вас.

Платформа: PC
Жанр: **автосимулятор**
Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик:
Bethesda Softworks
Сеть/интернет: LAN, Internet (до 32 игроков)
Дата выхода: **апрель'98**
Интернет: www.bethsoft.com

Нам уже доводилось сидеть за рулем самых разных спортивных автомобилей — и болидов «Формулы-1» и «Индикара», и гоночных прототипов из «Наскара» и «Чемпионата Ралли», и «простых» спортивных машин в «Need for Speed», и всевозможных выдуманных авто в «Screamer» и ему подобных играх, а в скором времени мы сможем погоняться и на грузовиках. Но вот что нам точно приходилось пока наблюдать только по телевизору — так это гонки на скорость на четвертимильном отрезке совершенно прямой дороги.

Американцы зовут эту свою национальную забаву Drag Racing, что переводить можно как душе угодно — от гонок землечерапалок до гонок тормозов. Вы их, возможно, наблюдали по телевизору в программах наподобие They Must Be Mad — огромные и страшные машины дожидаются зеленого света, потом срываются с места и несутся на протяжении секунд десяти с жуткой скоростью. Если за это время они не взрываются, не взлетают, не врезаются ни во что и у них раньше времени не раскрывается парашют, то таким образом они ставят свои локальные рекорды скорости. Вот, собственно, и все соревнование. И теперь симулятор таких вот «гонок» сделала Bethesda Softworks.



Автомобили созданы почти в полном соответствии со своими историческими прототипами

Однако, похоже, вызывать к Bethesd'овским программистам врачей еще рано. Как заявляют руководители фирмы, после их довольно успешной игры X-Car они получили массу писем от фанатов таких вот гонок землечерпалок, которые просят сделать наконец симулятор их любимого вида спорта. Фирмачи подумали-подумали и решили, что это уж во всяком случае лучше, чем делать очередной мотосимулятор. Так зародилась идея **Burnout'а**, который вот-вот появится на свет.



Собственно, сам по себе он скорее будет являться стратегической игрой, чем спортивным симулятором. Десяти секундам на треке должны предшествовать часы в гараже, в ходе которых игрок будет заниматься настройкой всевозможных параметров своего автомонстра. Параметров таких будет больше 60 штук — изменять можно абсолютно все, начиная от размера клапанов в двигателе и типа карбюратора до шин и трансмиссии. Каждая из более чем 20 представленных в игре машин разных времен будет иметь собственную индивидуальную победную комбинацию этих настроек, причем, например, строение двигателя на разных машинах будет разным.

Кстати, в игре не будет тех длиннющих авто, норовящих устрашающе задирать нос и разлетаться на куски, которые вы, скорее всего, видели по телевизору. В **Burnout** будут представлены более стандартные машины разных времен, которые обычно соревнуются на более доступных гонках, рангом пониже. Как правило, это авторски модифицированные типовые машины. Автомобили созданы почти в полном соответствии со своими историческими прототипами, что стало возможным благодаря активному сотрудничеству между разработчиками и журналом Hot Rod Magazine, который освещает тему такого рода гонок на протяжении последних пятидесяти лет.





Кстати, правила у гонок в игре тоже довольно специфичны — тут надо не столько быть быстрее всех, сколько правильно оценить силу своей машины и «заказать» время, с которым вам удастся проехать трассу. Конечно, чем быстрее — тем лучше; однако слишком хорошо — тоже нехорошо, то есть надо не только быстрее всех проехать трассу, но еще и наиболее точно назвать свое время перед заездом.

Вы можете как соревноваться в отдельно взятой гонке на одной из трасс (подробно смоделированных со всех реально существующих трасс в Америке), так и поучаствовать в чемпионате-сезоне. Для любителей «быстрых стартов» будут припасены автоматические настройки двигателя, но это, как говорят разработчики, не очень интересно: значительно увлекательнее копаться в двигателе. Игра будет идти как с 3D-ускорителем, так и без него; обещаются очень реалистичные эффекты при всевозможных неполадках (колеса будут менять форму, двигатель перегреваться и дымить или загораться, машина — взлетать при неправильных аэродинамических настройках и разлетаться на куски при столкновении на скорости). Из недостатков можно отметить отсутствие вида из кабины «пилота», что должно компенсироваться массой внешних видов с возможностью наложения на них разных приборчиков и циферблатов.

Если вы — фанат возиться с автомобилями и их двигателями, **Burnout** — для вас. Но и всем прочим советую следить за обзорами: не исключено, что это будет очень примечательная игрушка, и уж во всяком случае, очень необычная (кстати, для любителей истории отмечу, что в одной довольно старой игре уже была возможность проехаться в гонке «землечерпалок»).

СИ



Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

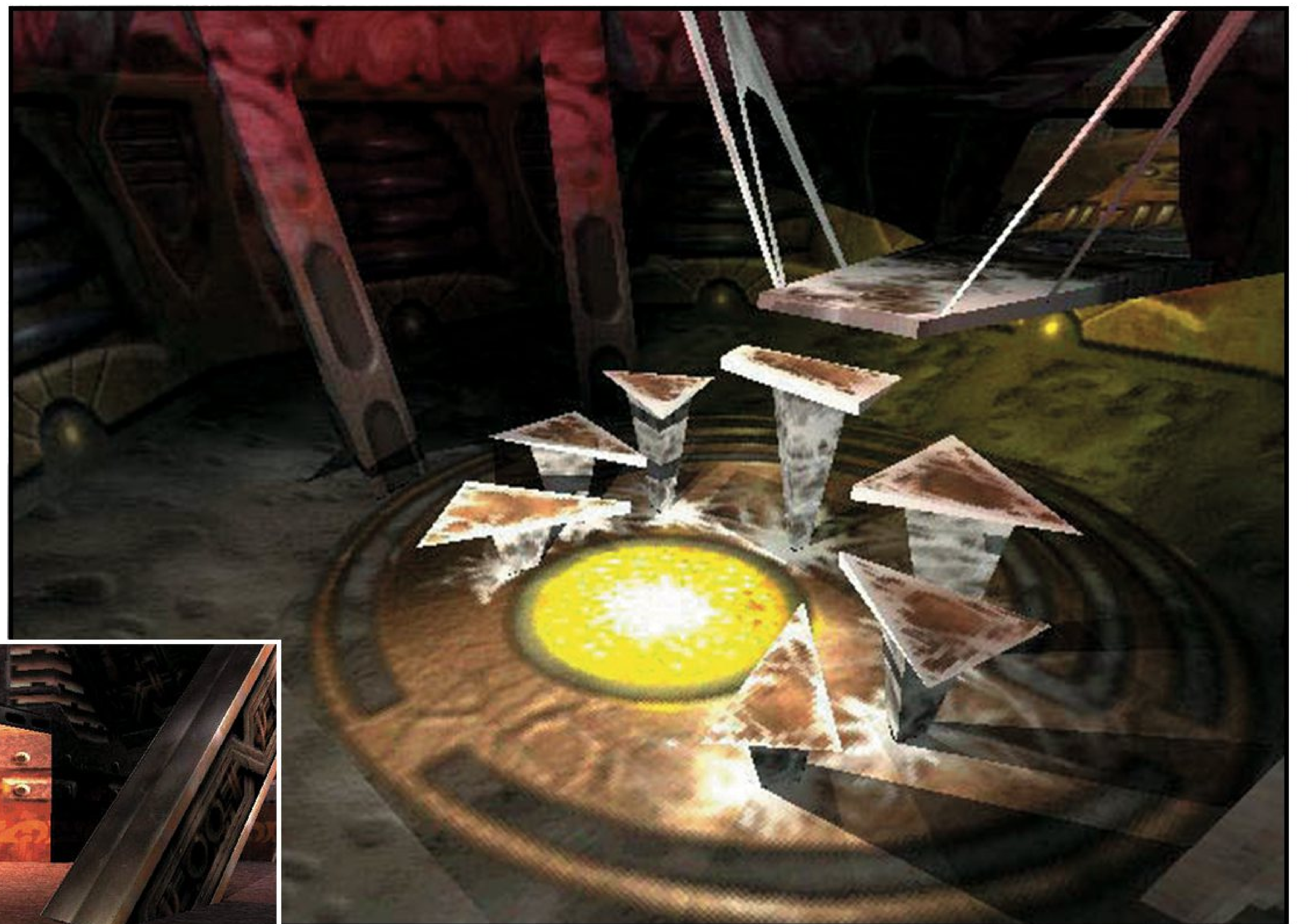
SEED

Жанр 3D action,

... игра выглядит весьма соблазнительно ...

Платформа: PC
Жанр: **FPS**
Издатель: Human Soft
Разработчик: **Human Soft**
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет:
www.humansoft.com

как это ни парадоксально, переживает, на наш взгляд, некоторый кризис. Не продаж и количества игр, вышедших и находящихся в разработке, а идей. Несомненно, из пресс-релизов можно заключить, что и здесь все нормально — с фантазией у разработчиков вполне на уровне и при выполнении даже малой толики обещанного нас в скором будущем ждет череда увлекательнейших, не похожих друг на друга продуктов. Но подобные обещания мы слышали весь прошлый год, а что же мы получили на самом деле? Малоинтересным He-xen II и легендарный Quake II. Последний и правда оказался хорош, но основная масса его достоинств лежит в области графики и дизайна уровней. Все же остальные аспекты... Придраться особо не к чему, но и ничего революционного так и не появилось. Плохо ли это? Да нет, просто досадно.





Свет. Тьма. При их взаимодействии возникают тени, которые и поставлены на первое место в этой игре

Та игра, которую мы хотим проанонсировать в этой статье, выглядит весьма соблазнительно (по предварительной информации), но сможет ли она стать новым словом в этом устоявшемся жанре, претерпевающем по большей части количественные изменения? Будем надеяться.

Начинается все с «изощренного» сюжета (что должно бы быть всегда, но встречается редко). Некая злая сила хочет захватить мир и погрузить его во тьму. Задача героя сразится с этой силой и ее порождениями и постепенно вернуть свет. На первый взгляд банально. Но при известной доле воображения даже банальность может породить нечто нетривиальное. Разработчики решили создать движок, который позволил бы им наилучшим способом использовать направленность своего сюжета. На первое место в игре поставлены тени.

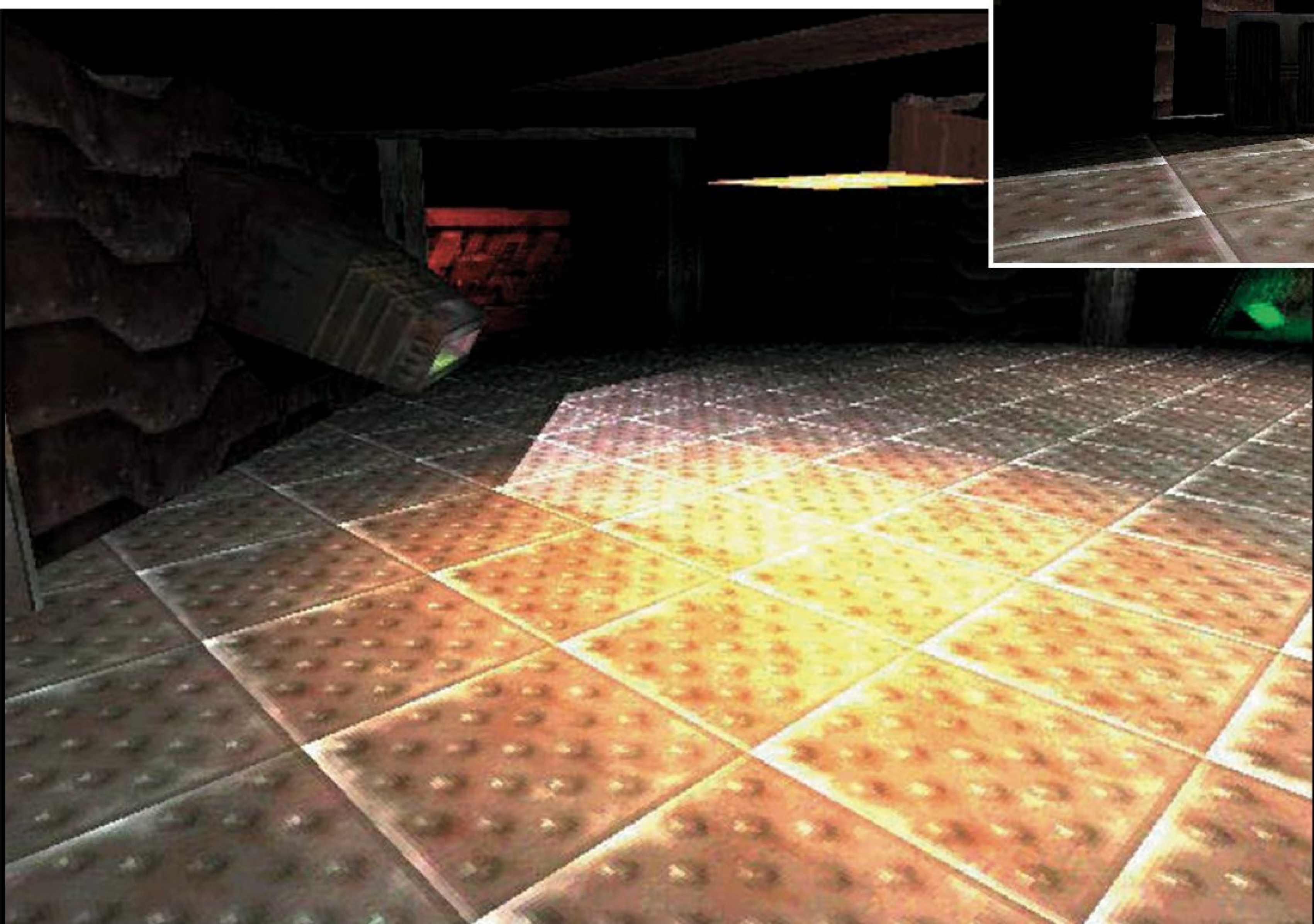


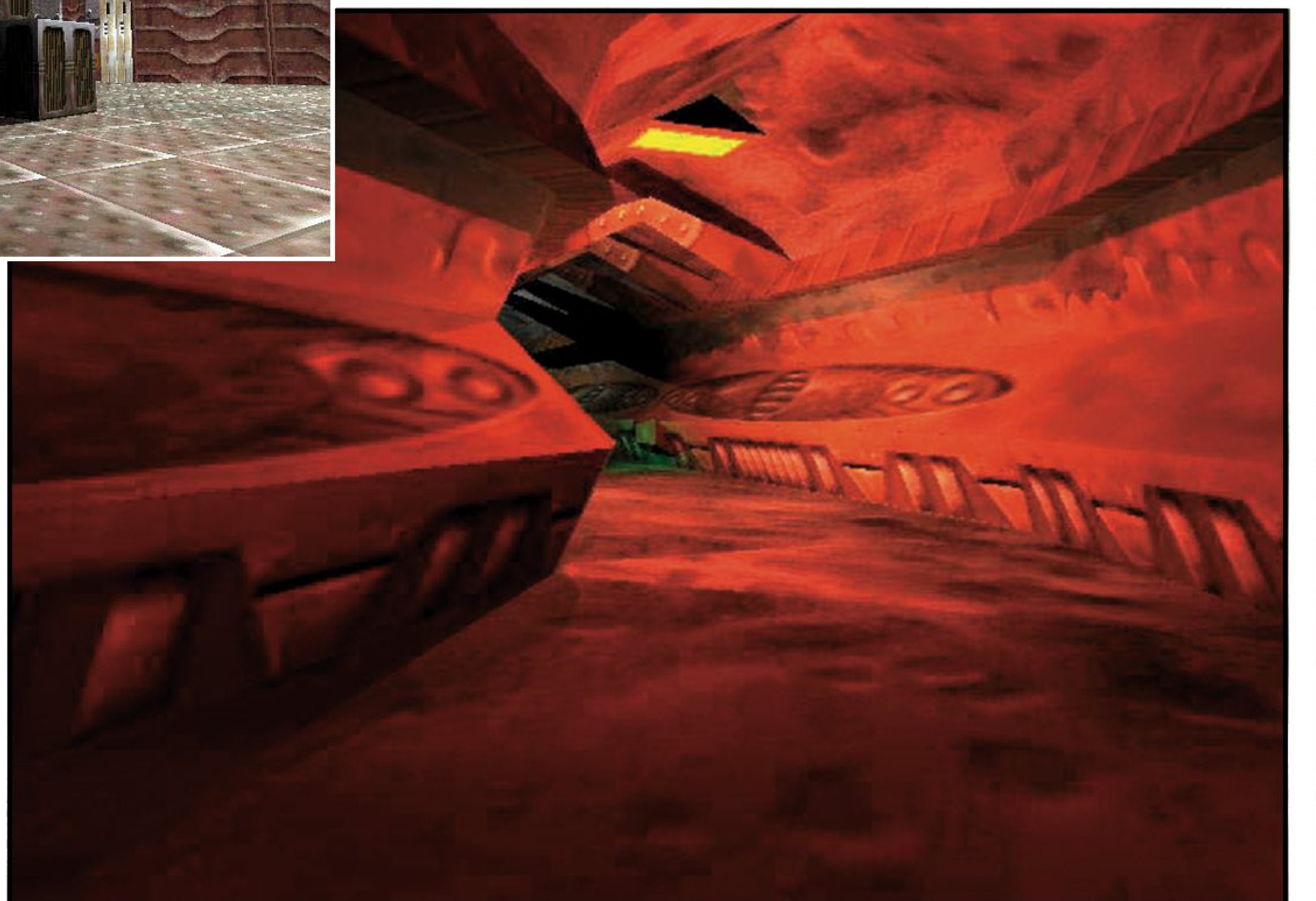
Тени? И все? Но ведь этого мало, чтобы заявлять об оригинальности, скажете вы. Несомненно. Но дело не только в том, что все объекты отбрасывают реалистичные тени от реальных источников света. А в том, что на игре теней и взаимодействии персонажей и предметов со светом основано все происходящее. Некоторые монстры могут на ваших глазах материализоваться из теней, падающих на стены. Другие становятся видимыми только в свете определенного оттенка. А некоторые разновидности все того же света могут пагубно сказаться на здоровье вашего виртуального я. Мало того. Даже головоломки будут решаться при помощи световых эффектов. Например, для открытия двери может быть необходимо, чтобы ваша тень попала на особое устройство. Теоретически, при определенной фантазии можно создать что-то совершенно невообразимое, зыбкое и непредсказуемое. В чем можно быть до конца уверенным в царстве иллюзий?

Естественно, для реализации всех требуемых эффектов пришлось придумывать новый движок. Подробностей мы так и не поняли, но разработчики назвали то, что получилось pixel-based ray-tracing engine. Переводите, как хотите, а мы не беремся. При моделировании материальных объектов движок ничем не отличается от традиционных полигональных. Но эффекты освещения и отбрасывания теней он воспроизводит точнее. Тени от разных источников сливаются, как в реальной жизни. Наши иностранные коллеги, которым посчастливилось получить несколько демонстрационных уровней, были просто заворожены игрой света и тьмы.

Но увы. Существующие 3D ускорители не поддерживают тех технологий, которые были использованы программистами. Поэтому игра пока работает только в software версии. Положение должно исправиться при использовании карт на основе чипсета Voodoo2. Так что грядущий шедевр будет не для всех. Ну и ладно. Ведь должен же кто-то использовать последние достижения прогресса. А игроки со временем все равно произведут нужный upgrade.

СИ





Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

MOTORCROSS MADNESS

PC

Если вы любите мотогонки и по каким-то причинам умудритесь до осени не купить ни MotoRacer, ни Redline Racer, и при этом имеете достаточно лишних денег, чтобы бросать их на ветер, ждите майкрософтовского «Безумия».

Когда Criterion делала своего Redline Racer'а, большинство игровых обозревателей понимающе кивали головами: понятно, деньги заплатил Intel, вот люди и берутся за такую неприбыльную идею. Как-никак, а на свете вот уже почти год существует игра MotoRacer, обладающая как весьма высоким качеством графики, динамики и реализма, так и реалистичными требованиями к железу. Redline Racer последними не обладает, зато совершенно бесподобен графически и к тому же по определенным причинам вряд ли будет стоить особо дорого. А на что претендует Microsoft?

Тема уже сьедена. На свете не так много фанатов мотогонок, которые бы стали покупать сразу три игрушки, а все, кто интересовался этой темой в разумных пределах, уже обзавелись одной из упомянутых игр. Дешевыми игрушки от Microsoft не бывают никогда (скажем так, их отличительная черта прямо противоположна понятию «дешевизна»). Кого собирается покорить софтверный гигант (кроме Митинского рынка)?





Собственно, если не брать во внимание подобных риторических вопросов, стоит сказать, что мотосимулятор от Microsoft обещает быть весьма неплохим. Сориентировавшись исключительно на кроссовых мотоциклах и трассах, разработчики (Rainbow Studios) стараются уделить больше, чем авторы других мотогонок, внимания реалистичности гонки и поведения мотоцикла. Первые скриншоты радуют качеством картинки (в чем-то даже более примечательной, чем у Redline Racer, в чем-то — менее), а обещания — немаксимальностью требований к компьютерному железу. Игра будет идти на любом 3D-акселераторе, поддерживающем Direct3D.



В общем, если вы любите мотогонки и по каким-то совершенно загадочным причинам умудритесь до осени не купить ни MotoRacer, ни Redline Racer, и при этом имеете достаточно лишних денег, чтобы бросать их на ветер, ждите майкрософтовского «Безумия». Остальным же советую играться в уже существующие аналогичные игры.

СИ

Платформа: PC
Жанр: **мотосимулятор**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **Rainbow Studios**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.microsoft.com

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

LANDS OF LORE III

PC

Похоже, в Westwood учли свои ошибки и третья серия наконец-то оправдает наши надежды.

Сколько лет мы ждали продолжения первого **LoL**! Когда же он наконец вышел осенью прошлого года, игровая общественность приняла его неоднозначно. Крайне устаревший графический движок с совершенно мерзкими спрайтами и не к месту вставленными видео-персонажами отпугнул от продолжения как старых поклонников, так и тех, для кого знакомство с сериалом могло начаться с его второй части. Окончательно же добила игру почти начисто вырезанная возможность влиять на самое главное для любого ролевика - развитие персонажа, его подгонку под личность играющего. Проект не оказался полностью провальным только благодаря по-прежнему сильному сюжету с обилием нетривиальных головоломок и действительно непередаваемо хорошим заставочным роликам, позволявшим хоть ненадолго отвлечься от некрасивого представления игрового мира. Ну да все это в прошлом.

Похоже, в Westwood учли свои ошибки и третья серия наконец-то оправдает наши надежды. Сюжет пока не очень вразумителен. Кажется, в Землях Знаний приключился какой-то катаклизм. Упоминаются руины и выжженные пустоши на целых шести мирах. Главного же героя угораздило в меркантильных интересах связаться с демоном, который похитил его душу. О ближайших планах нашего интерактивного собрата догадаться не сложно. Бедный демон!

Глубина игрового мира только вырастет за счет добавления обычных мирных жителей, которые не проводят дни в сражениях с монстрами, а просто занимаются хозяйственной деятельностью, и простых животных, целью всей жизни которых вовсе не является доставление неприятностей игроку. Персонификация главного героя усилится за счет возможности присоединяться к одной из четырех гильдий, либо ко всем четырем разом. Подробностей их специализации пока не известно.

Разумеется, новые сложные головоломки нас уже поджидают. Решение сюжетных задач будет многовариантным, что призвано вызвать желание проходить игру снова и снова.

Ну и под финиш о самом обнадеживающем — движок изначально разрабатывается с учетом возможностей 3D-ускорителей и намеревается поразить игрока красивейшей графикой.

Остается дождаться осени и проверить. Вот только осени какого года?

СИ



Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель:
Разработчик:
Westwood Studios
Дата выхода:
осень 1998 (свежо предание...)
Интернет:
www.westwood.com

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

GOTHICA

PC

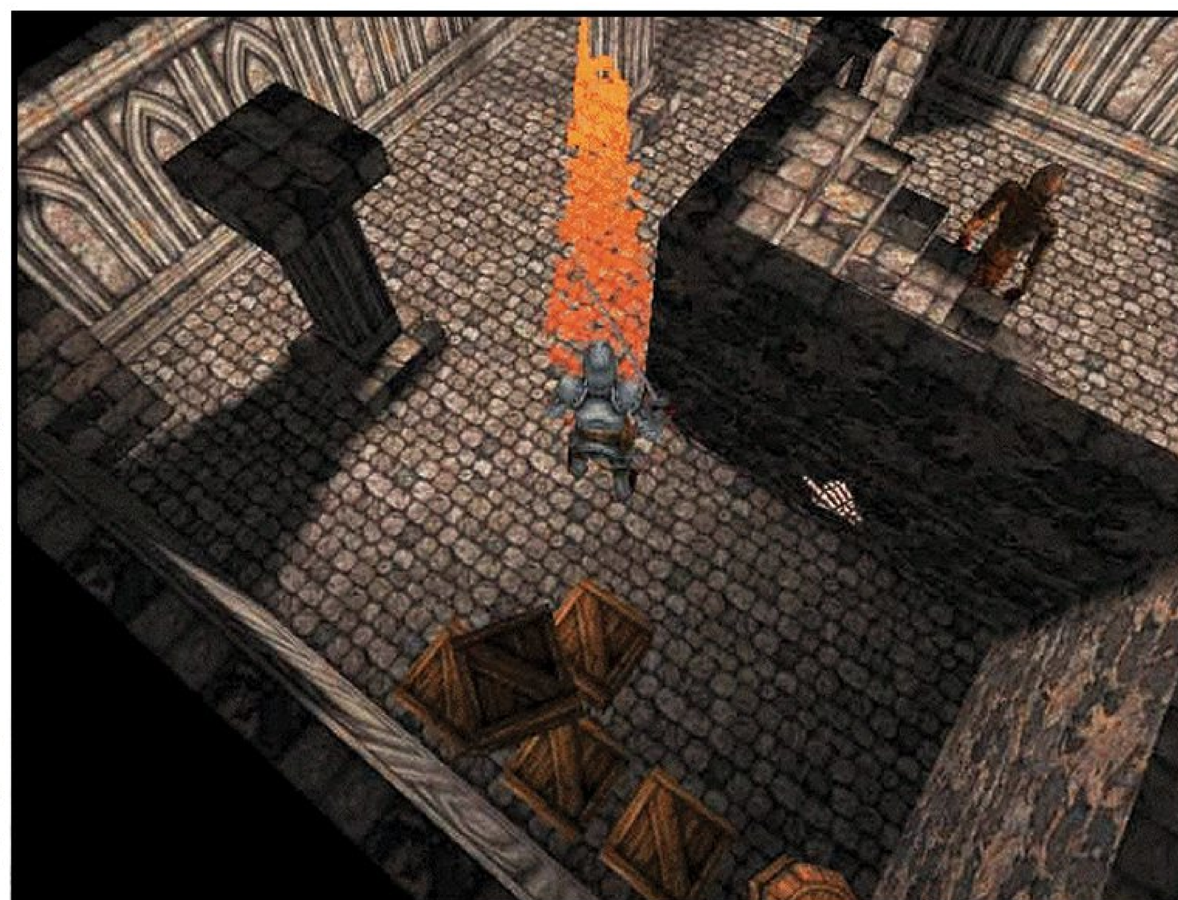
Сергей **СУМЛЕННЫЙ**

Теперь в каждой деревне будет воздвигнуто по монументу — самому-самому отличившемуся в этой местности игроку.

Платформа: PC
Жанр:
Издатель:
Разработчик: **Tinman Studios**
Дата выхода:
Интернет: **www.**

Похоже, жанр RPG переживает новое рождение. Пользовавшийся спросом ранее лишь в небольшом кругу убежденных игроков, он стал чрезвычайно популярен после выхода в свет таких шедевров, как Diablo и раскинувшейся по всему миру Ultima Online. Так что вполне вероятно, что в ближайшее время игровой мир ожидает RPG-бум.

Первой ласточкой этого бума станет, видимо, **Gothica** — игра, разрабатываемая сейчас в Tinman Studios.



Эта игра использует стандартную перспективу «три четверти», вид сверху, ставшую так хорошо известной нам после выхода Diablo. Действие игры развернется как в катакомбах, так и в просторных залах и на открытых пространствах. Управление игры обещает быть крайне простым — разработчики заявляют о том, что намереваются сделать игру, в которую без труда сможет играть даже новичок в жанре RPG. Одно из нововведений **Gothica** состоит в том, что в начале игры вам не предложат сделать стандартный выбор характеристик персонажа — мага, воина, вора или других. Эти черты героя формируются автоматически по ходу игры: так, например, если вы много времени уделяете поединкам, то получите воина, если же все время тратите на чтение свитков с заклинаниями — мага. В конце концов герой сможет обладать умениями нескольких категорий — например, вы можете быть воином на треть, магом на одну шестую, и наполовину вором. Создатели считают это несомненным плюсом, но так ли это, покажет время.

Все постройки в игре выглядят очень реалистично

Пока нельзя ничего сказать о качестве прорисовки местности (готовы только наброски некоторых деревень) и о внешнем виде врагов. Известно только, что основными врагами будут злобные сгорбленные лучники — гоблины.

Для честолюбивых игроков предусмотрена весьма интересная возможность. Догадываясь о том, что содержание «доски почета» мало кого волнует, кроме тех, кто занесен в нее, разработчики из Tinman Studios пошли по следующему пути: они решили ставить отличившимся игрокам памятники! В прямом смысле этого слова. Теперь в каждой деревне будет воздвигнуто по монументу самому-самому отличившемуся в этой местности игроку. В полный рост и с указанием имени. Понятно, что, как только объявится новый чемпион, памятник будет воздвигнут заново.

Вообще же, судя по всему, **Gothica** не принесет с собой в мир RPG ничего особого. В лучшем случае это будет очень качественно выполненная программа, построенная по всем канонам RPG. Но хочется игры с изюминкой, а не качественной копии.

СИ

AGE OF EMPIRES 2

PC

Андрей **КОВАЛЕВ**

Прежде всего изменения коснулись графики.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **Ensemble Studios**
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет:
www.microsoft.com

Доброе утро, страна! Первый луч весеннего солнца, с трудом пробившись сквозь плотный слой облаков, прогнал мои ночные кошмары. А снилось мне, будто окружен я со всех сторон бесчисленными клонами Red Alert'ов и яростно щелкаю мышкой, пытаясь хоть на мгновение сдержать бесконечный поток real-time стратегий.

Действительно, в массе унылых и однообразных игр, как две капли воды похожих друг на друга, крайне редко появляется что-то новое. Разработки, имеющие хотя бы налет оригинальности, — нечастые гости на наших компьютерах. Но нет-нет, да и найдутся одиночки, стремящиеся покорить нас — даже не оригинальностью, а всего лишь хорошо проработанным, сбалансированным игровым процессом. И снова начинаются ночные бдения, граничащие порой с безумием. А уж когда любимые герои возвращаются... (А иногда ОНИ возвращаются снова!)



Фирма Ensemble Studios заявила недавно о начале работы над продолжением «почти игры года'97» — **Age of Empires 2.** Издателем, по сложившейся уже традиции, выступит Microsoft.

Прежде всего изменения коснулись графики. Теперь это уже не помесь WarCraft с C&C, это настоящее произведение искусства. Здания в игре настолько дотошно прорисованы, что кажется, будто монитор — это уже не монитор, а своеобразное окошко в миниатюрный сказочный мир. Мир со своими порой жестокими законами, где идут кровопролитные бои не на жизнь, а на смерть за владение Империями.

Игра пополнилась такими деталями, как качание лодок и кораблей на волнах, более качественная анимация воинов и крестьян, а также животных и боевой техники. Что же касается упомянутой выше правдоподобности, то здания, в отличие от первой части игры, прорисованы с учетом их реальных размеров по отношению к людям. Скажем так, если бы эта возможность была предусмотрена, то человек смог бы войти в дом. Именно войти, а не вползти на четвереньках или согнувшись в три погибели.

Помните «правило четырех»? Всегда должно быть вдоволь дерева, еды, золота и камней. Отныне разработчики добавили к этим ресурсам еще один. Признаться, несколько неудачный дизайн иконок повергла автора этих строк в длительные размышления по поводу сущности этого «пятого элемента». Все оказалось просто: коричнево-бурый квадратик символизировал обычное железо. Или железную руду, если быть более точным. Причем материал этот становится наиболее ценным в период начиная с падения Римской Империи и до открытия Нового Света.



Еще одним отличием **Age of Empires 2** от ее предшественницы является то, что такому важному на первый взгляд ресурсу, как золото, здесь отводится гораздо меньше внимания. В процессе игры вы его больше не добываете, но зато энное количество единиц презренного металла периодически подкидывает вам компьютер, как награду за «цивилизованноасть». Вопрос в том, что считать «цивилизованностью»?

И, наконец, фермам и фермерам в продолжении отводится более важная роль, чем в первой части. Обеспеченность едой практически полностью будет зависеть от них. А что еще вы хотели, живя в аграрном мире?

Говорят, один раз — это случайность, два раза — совпадение и, наконец, три раза — это уже система. И если **Age of Empires 2** будет так же хороша, как и ее «старшая сестра» (а может, даже и лучше), то, как знать, не ждет ли нас в будущем Age of Empires 3, 4... 95, 95OSR2?..

СИ





Спрашивайте новые игры в магазинах:

"КОМПЬЮЛИНК"

Ленинградское ш.,17 (м. Войковская) тел: 150-6562, 742-4148
Новый Арбат, 8 (м. Арбатская) тел: 913-6962, 913-6964
Садово-Триумфальная, 12/14 (м. Маяковская) тел: 209-5495, 209-5403
Удальцова, 85/2 (м. Проспект Вернадского) тел: 935-8892 (три линии)
Щелковское шоссе, д. 5/1 (м. Черкизовская) тел: 742-9087, 742-9089
Мясницкая, 6 (м.Лубянка) тел: 924-2673, 923-4173

"GAME LAND"

ул. Новый Арбат, д. 15.Метро "Арбатская".
с/к "Олимпийский", т/ц "Новый Колизей", 8-ой подъезд, Метро "Проспект Мира".
тел: (095) 288-3218
Телефон для оптовых покупателей: (095) 926-5800

"СОЮЗ"

ул. Старый Арбат д.6/2 тел.: 202-7997
Дмитровское шоссе д.43 тел.: 976-0468
Ленинградский пр-т д.33а тел.: 945-8804
пр-т Вернадского д.86 стр.2 тел.: 434-53-67
Мичуринский пр-т д.44а тел.: 931-5709

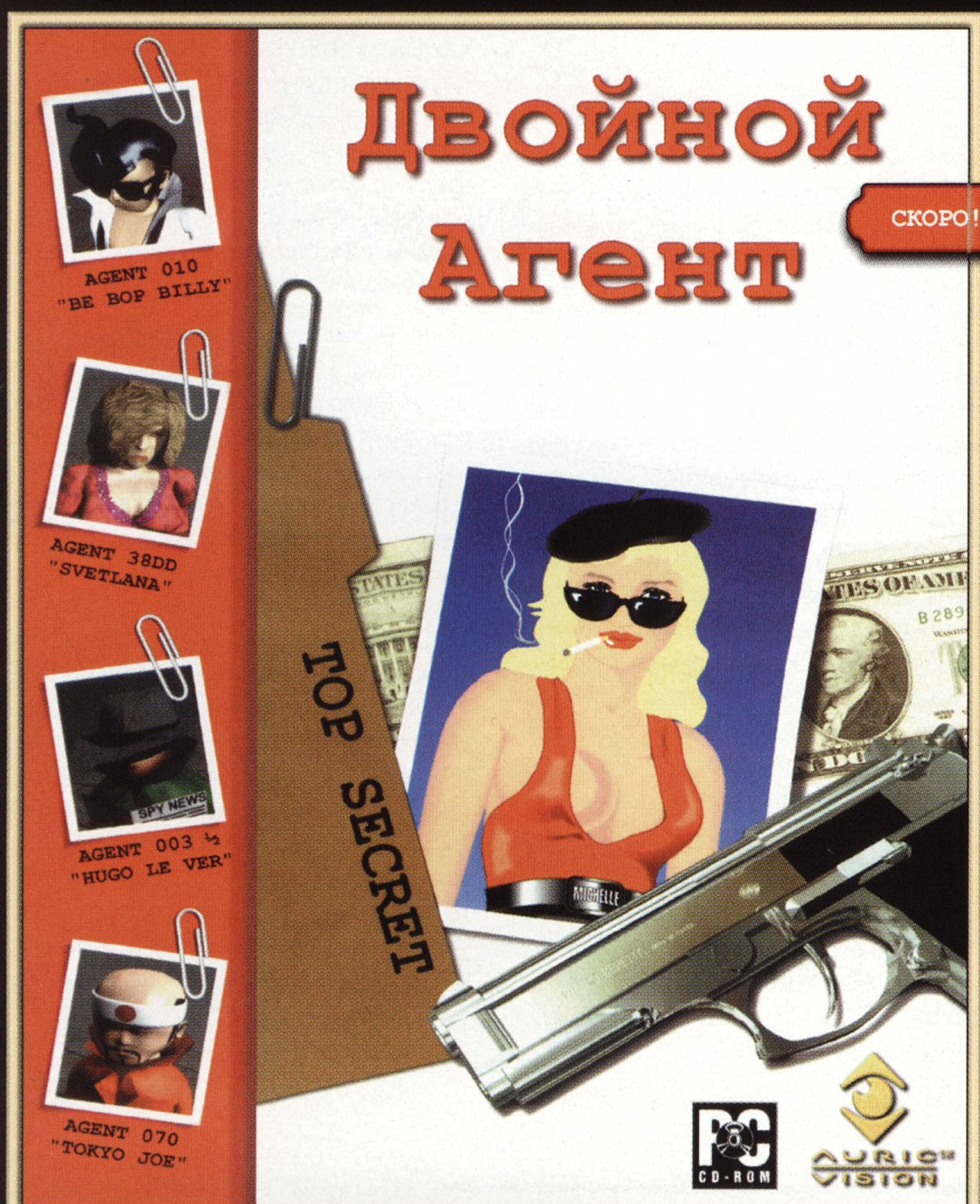
"НОВЫЙ ДИСК"

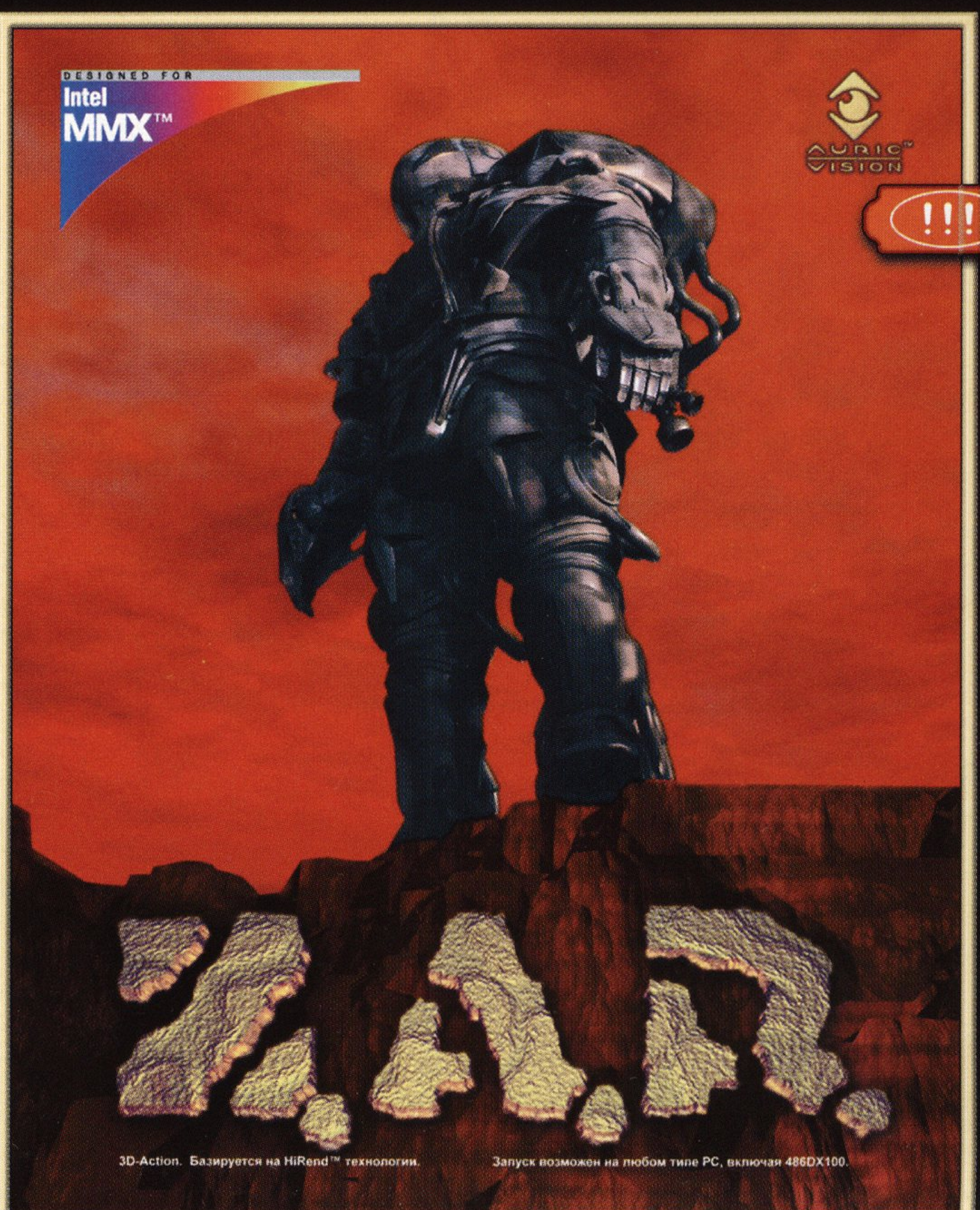
"Библио-Глобус" ул. Мясницкая 6. тел. (095) 921-5336., Универмаг "Московский" Комсомольская пл. 6 тел. (095) 204-5909., "Мегаком" ул Вешняковская 18. тел. (095) 373-6091

А также в магазинах: 1С:Мультимедиа, МИР, Белый Ветер, ElectroTECH Multimedia, Партия.

Оптовые закупки:

SOFT CLUB тел: (095)232-6952, факс: (095) 238-3889 и (095) 232-6951
НОВЫЙ ДИСК тел: (095) 932-6178
АКЕЛЛА тел: (095) 742-4019, 742-40-23, 242-0323
1С:МУЛЬТИМЕДИЯ тел: (095) 737-9257, факс: (095) 281-4407
АМБЕР тел/факс: (095) 273-8587
ElectroTECH Multimedia тел: (095) 928-3031, факс: (095) 928-7518





BLOOD 2

PC

... наши лучшие надежды могут оправдаться.

Платформа: PC
Жанр: **3D-action**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Monolith Studios**
Дата выхода: май 1998
Интернет:
www.gtinteractive.com

Сколько же игр

жанра 3D-action мы ждем! Среди них есть потрясающие, необыкновенные, очень хорошие, просто хорошие, обычные... Наверное, к последней категории относится и **Blood 2,** продолжение весьма странной игры, которая была замечательна тем, что при наличии заметных недостатков никакими особенными достоинствами она не обладала. Более того, при этом Blood считался не самым плохим представителем своего жанра. Теперь наступило время для его наследника.

Разработчики из Monolith Studios — люди очень терпеливые. Сделать 3D-движок, который мог бы соперничать с основными конкурентами — это дело очень непростое. Особенно когда все кругом покупают лицензии на engine'ы от Quake II (3D-Realms) и до сих пор не вышедшего Unreal (Microprose, Legend Entertainment). Все это настораживает. Неужели Monolith Studios, фирма, не зарекомендовавшая себя до некоторого времени в изготовлении новых 3D-технологий, создаст действительно ощутимого соперника Quake II с этой точки зрения? Или хотя бы повторит его? На самом деле это возможно. В **Blood 2** используется движок из Riot Mobile Armor, игры этой же фирмы, которая на данный момент выглядит очень привлекательно. Так что наши лучшие надежды могут оправдаться.

Со своим предшественником **Blood 2** связывает немногое. Пожалуй, один лишь простецкий сюжет. Главный герой игры, Калеб, возвращается на Землю, чтобы уничтожить остатки древнего культа Кабал. Как вы, наверное, помните, до этого Калеб уже стер с лица земли оплот культа — Черноборг, но по-видимому, не до конца.

Теперь в **Blood 2** игроку на выбор будут предоставлены сразу три героя, каждый из которых будет отличаться своими характеристиками. Кто-то будет быстро бегать, но окажется уязвимым в контактном бою, кто-то будет убивать врага одни ударом, но при этом не сможет быстро перемещаться. Авторы игры обещают, что три этих героя будут отличаться по крайней мере десятком различных способностей. Что ж, в этом случае некоторая оригинальность **Blood 2** обеспечена.

Около тридцати уровней будут содержать различные задания. Разработчики совершенно справедливо решили, что добраться до выхода целым и невредимым, по пути разыскивая ключи и открывая двери, — это слишком банальная цель для игры сегодняшнего дня. Миссии станут более комплексными, более привязанными к сюжету и весьма разнообразными. Уровни будут связаны между собой анимационными вставками, по словам разработчиков, сделанными на самом высоком уровне.

Пока неизвестно, на какой тип игры будет ориентирован **Blood 2** — на многопользовательский или обычный. Разработчики на данный момент, естественно, стараются всячески рекламировать свое детище, утверждая, что **Blood 2** будет вне всяких сомнений универсален и великолепен со всех точек зрения. Думаю, это не так. Игра вряд ли будет обладать какими-то уникальными возможностями multiplayer'а, хотя бы потому, что сами разработчики обещают создать огромные уровни, прохождение которых будет достаточно линейным. Все это очень похоже на Jedi Knight, который необыкновенно увлекал своей одиночной игрой, но разочаровывал многопользовательской.

Сложная архитектура, множество этажей, гигантские стены, поднимающиеся высоко вверх, — все это должно произвести на игрока давящее впечатление страха ...









Теперь стоит сказать отдельно несколько слов о самих уровнях. Здесь действительно есть чему удивиться. Дизайнеры прекрасно справились со своей задачей и реализовали большую часть своих идей относительно структуры уровней. Атмосфера чувствуется даже в screenshot'ах. Сложная архитектура, множество этажей, гигантские стены, поднимающиеся высоко вверх, — все это должно произвести на игрока давящее впечатление страха, постоянной опасности, которая готова появиться за каждым углом...



Интерактивность на уровнях будет вполне обычной для игры подобного рода — уничтожение некоторых предметов плюс незначительные возможности по изменению архитектуры. Разработчики говорят, что они очень серьезно подошли к реализации настоящих физических законов в игре. Неизвестно, правда, в чем это будет проявляться (только ли в том, что упав с большой высоты, герой убьется насмерть?).

Радует необыкновенно большой набор оружия, который можно запросто сравнить с Turok или Daikatana. Всего в игре будет около тридцати видов оружия, включая самые оригинальные и экзотические. Все они будут различаться по характеру воздействия, некоторые виды оружия будут предназначены для контактного боя.

Очень мало известно о монстрах. Авторы 3D-action'ов почему-то оставляют их разработку на самое последнее время. Расхваливается интеллект компьютерных противников, поведение различных монстров будет отличаться и может быть крайне нестандартным.

Существенно дополняет атмосферу и необыкновенное световое оформление, которое отчасти напоминает Quake II. Разные комнаты, а порой даже предметы будут освещаться яркими цветами, которые должны выгодно контрастировать с основной затемненной палитрой **Blood 2.**

Таким образом, мы плавно подобрались к излюбленной теме самих разработчиков, которая всегда так или иначе проскальзывает в features или рекламе. Не будем их повторять и восхищаться полной трехмерностью, полигональными врагами и динамическим освещением. Вот если бы, например, авторы **Blood 2** сказали, что их игра будет полностью двумерной, я бы восхитился! Это действительно было бы уникальным событием в игровой индустрии! Но все же, с этой точки зрения, очередной проект от Monolith Studios будет больше обыкновенным. Скорее всего, **Blood 2** будет предназначен только для игры с трехмерными акселераторами и без них вряд ли пойдет. Будут поддерживаться Microsoft Direct 3D и 3Dfx Glide, что тоже вполне обычно. Текстурами, туманом, прозрачной водой и тенями нынче никого не удивишь, поэтому подробно останавливаться на них не будем.

В общем, в графике следовало бы отметить лишь красивое световое оформление. Пусть оно и не выглядит революционно, но по крайней мере очень хорошо сделано. Когда каждая комната будет освещаться каким-то особенным цветом, игра не будет так быстро надоедать одинаковыми текстурами и предметами.

Что действительно замечательно в **Blood 2,** так это то, что игра не будет такой серой и невыразительной, как ее предшественница. Все, что сделано, сделано со вкусом. Но вот насчет того, что **Blood 2** сможет составить конкуренцию Quake II или, например, не вышедшим еще Unreal, Duke Nukem Forever, Prey, можно поспорить.

Blood 2 появится как раз в то время, когда мы должны увидеть Duke Nukem Forever и Unreal. Лично мне было бы интересно сравнить эти игры, рассматривая их с совершенно разных точек зрения. Неужели же **Blood 2** будет во всех отношениях уступать произведениям своих конкурентов? Может быть, окажется в нем что-то такое неуловимое, что дольше заставляет задерживаться за монитором, проходя уровень за уровнем? Все это очень возможно, тем более, если учитывать, что непретенциозные проекты способны удивить гораздо больше в итоге, чем те, которые мы ждали несколько лет и слышали самые фантастические обещания разработчиков. И последнее: если вы собираетесь следить за новой информацией о **Blood 2,** учтите, что название еще не утверждено окончательно и возможно в конце концов изменится. (Ох уж эта маркетинговая политика).

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

DUNE 2000

Вступление

Главным подарком всем поклонникам старой Dune 2 станет то, что Westwood решили не переделывать в игре ничего, кроме графики.

Платформа: PC
Жанр:
стратегия в реальном времени
Издатель:
Virgin IE/Westwood Studios
Разработчик:
Westwood Studios
Дата выхода: май 1998
Интернет: **www.virgin.com**



Заборы явно не относятся к «этой опере»



Нарисована Dune 2000 просто великолепно. Отметьте множество оттенков песка, действительно видимые волны на нем и отличные тени от летучих юнитов



Как и раньше, здания не могут просто стоять на скалистой поверхности, им требуется «подставка»

опускаю. Оно тут совершенно ни к чему. В конце концов, кто не знает Dune 2? Странная легенда о том, что именно с этой игры и начались стратегии в реальном времени, будоражит умы разработчиков (разклоновщиков) уже долгие годы. А толстый кошелек Westwood, правда, сильно опустошающийся время от времени бедствующим Virgin, не дает им покоя еще больше. Да и самой Westwood, последнее время, как бы это помягче выразиться, предпочитающей клепание add-on'ов созданию новых игр, захотелось получить «еще немножко славы» от старой доброй Dune2. Поэтому, недолго думая и прилепив к названию три нуля (это у нас деноминация, а у них-то что случилось?), гении приступили к созданию **Dune 2000.** О чем не преминули раструбить на весь мир. Мол, вот мы какие хорошие, о фанатах думаем и не забываем об их желаниях. Вообще-то, скорее всего фанаты планируют получить не переделку старой игры, а новую или C&C2, или хотя бы Dune 3, но сьедят и очередную шалость разработчиков. Тем более, что испортить такой шедевр как Dune даже Westwood со всей ее маркетинговой мощью уже не под силу.

Главным подарком всем поклонникам старой Dune 2 станет то, что Westwood решили не переделывать в игре ничего, кроме графики. Мелкие усовершенствования движка Red Alert станут основой успеха **Dune 2000,** даря ей собственное лицо, в 16-битной графике со световыми эффектами, дымом от взрывов и прочими приятными «наворотами». Кроме того, полностью перерисованы и практически все объекты, так что стандартных холмов из C&C, мозоливших нам глаза еще в Red Alert, в **Dune 2000** не будет. Взамен них появились, прямо скажем, отменно подобранные по палитре пески — желтые, оранжевые, бежевые и коричневые. Плюс скалы и камни. Здания тоже выглядят совершенно по-новому, при этом сохранив свои изначальные очертания. Ветроловушки, фабрики по переработке спайса — все будет выглядеть пусть и в новинку, но обязательно вызовут ощущение того, что все это очень знакомо. Вот что выглядит совершенно неестественно — так это заборы, выдернутые прямо из контекста Red Alert и оттого смотрящиеся как предметы из другого измерения, совершенно не «влезающие» в стандартную палитру.

Былые обещания создателей о введении большого количества новых юнитов по всей видимости перенесены на разработку Dune 3 (000), и для поддержания идеального баланса, существовавшего в прототипе, Westwood оставляет все по старому. Единственный новый юнит — инженер, взят как графически, так и функционально из C&C. То же самое [не]произойдет и с расами. Несмотря на то, что Westwood первоначально обещали все же показать нам фрименов и сардукаров во всей красе (как в известном «крэке» Super Dune 2), эти обещания так и остались на бумаге самых первых пресс-релизов.

Три совершенно различных расы, это, простите, не привилегия StarCraft, совершенно полноценные тройственные конфликты имелись еще в Dune 2. Для тех, кто не дай Бог, не играл или не читал книжек Хэрберта и не смотрел фильма Линча, вкратце поясню сюжетную канву. Во Вселенной имеется одна совершенно необычная планета, на которой, вследствие странного катаклизма, осталось очень мало воды. Со временем вся планета Арракис, позже получившая название Дюна, превратилась в царство пустыни. А главное - Дюна стала единственным источником особого наркотика спайса, который позволял во много крат увеличить человеческую жизнь и наделял некоторых людей даром предвидения. Спайс образовывался в результате переработки песка особыми кислотами при огромных температурах в желудках хозяев арракисских пустынь — песчаных червей, или Создателей, как их уважительно называли аборигены планеты, Свободные (фримены). Способность к предвидению благодаря спайсовому трансу позволяла навигаторам космических лайнеров вести свои корабли сквозь галактики, и спайс быстро превратился в самой дорогое вещество во Вселенной. А за контроль над планетой разгорелась нешуточная борьба между Великими Домами Атридесов, получивших Арракис с разрешения императора, и Харконненов, подговоривших этого императора организовать маленький заговор против старого и известного рода. Книги Хэрберта о Дюне, а их написано, насколько мне известно, шесть, необыкновенно интересны, благодаря смеси фантастики, религии и уникального взгляда автора на социальные проблемы человечества. Не стану углубляться, но смею рекомендовать романы всем любителям подобного чтива. Что же до игры, Westwood осмелились ввести в сюжетную канву несколько изменений еще тогда, в 1992 году, добавив еще одну расу — Ордосов, странный дом с одной из окраинных планет, решивший вмешаться в борьбу гигантов. На самом деле по Хэрберту никаких особенных сражений в сюжетной линии книги не было, поэтому все, что касается вашего продвижения от миссии к миссии - это все придуманные создателями игры варианты развития событий. Теперь мы сможем со значительно большей точностью следить за сюжетом игры, так как между миссиями нас ждут видеовставки, сделанные на уровне, даже для Westwood, этих королей компьютерной анимации очень высоком, и удовольствие они доставят очень большое. Всего снимается около 30 минут видео, в котором участвуют аж шестеро актеров, каких - пока неизвестно. Все, разумеется, на оттрехмеренном заранее фоне и с дивными инженерными сооружениями, частично почерпнутыми из собственных дизайнерских кладовых, и частично из фильма Линча. Кино выглядит значительно ярче, чем у маститого режиссера, и будем надеяться, что для придания «атмосферности» темные полосочки между значимыми строками не возникнут.



Главным и действительно очень важным нововведением в игровой процесс станет режим multiplayer, без которого совершенно нельзя представить современную стратегию. Надо признаться, поклонники, и ваш покорный слуга в их числе, отсутствия многопользовательской игры и так уже много потерявшей в наших глазах Westwood не простили бы. Вы сможете играть по сети аж ввосьмером на одной карте (для этого некоторые карточки делаются действительно очень большими — как в Aftermath), или же по Интернету через известную службу компании, но только вдвоем. Разумеееется, модемщиков создатели игры тоже не оставили. Так или иначе, все это привнесет много интересного в давно изученный и вызубренный ветеранами игровой процесс Dune2.



В игре будут присутствовать все те же миссии, которые вы проходили, проходили и проходили два года с 1992 по 1994 включительно до выхода WarCraft, все старые 27 заданий, запомнившиеся вам на всю жизнь, по девять на каждую расу. Карты также бережно переданы с максимальной точностью в соответствии со старыми, только немного увеличены (на древних картах 64x64 особенно не развернешься). Пилюлю жаждущим новых приключений фанатам Westwood подсластили шестью дополнительными уровнями для каждой расы, естественно, с соответственной сложностью прохождения. В общем, получается игра и expansion pack в одной упаковке. В общей сложности выходит 45 миссий, что для стратегии совсем немало. Проблема только в том, что первые 27 вы пройдете часа за два с половиной, так как и по сложности они далеки от современных титанических сложнейших миссий, да и помнят их все наизусть. Хотя разработчики вроде бы «обещают» или просто задумываются над тем, чтобы помочь игрокам и включить несколько режимов сложности, пусть не на уровне AI, но хотя бы на количестве вражеских юнитов. Теперь, кстати, AI позаимствован из Red Alert, что может как огорчить, так и обрадовать. Он там, конечно, тупой, но все же лучше, чем слишком уж линейный «интеллектуал» из Dune 2.

В целом **Dune 2000** вызывает смутные ощущения того, что Westwood в припадке ревности к своим вечным конкурентам из Blizzard, наверняка собирающимся продать свой StarCraft в количестве уж точно не десяти тысяч экземпляров, решила насолить им, выпустив как раз под нос StarCraft'у свою гигамегахитовую переделку. И таким образом отвлечь продажи на себя, подмочив репутацию как конкурентам, так, кстати, и себе. Конечно, миллион копий **Dune 2000** гарантирован. Если не больше. Игра и замечательная, и увлекательная и красивая. Но это не **Dune 2000,** это Dune 2. Westwood попала в точку, но ошиблась с цифрой, нужно было не нули рисовать, а ставить «тройку» после названия. Внеся соответствующие изменения в изначальную концепцию. Впрочем, я обязательно поиграю в **Dune 2000,** и, думается, получу большое ностальгическое удовольствие, и если не умру от разрыва сердца от щемящей боли по старым временам, обязательно напишу свою тактику мечты по Dune 2. **СИ**

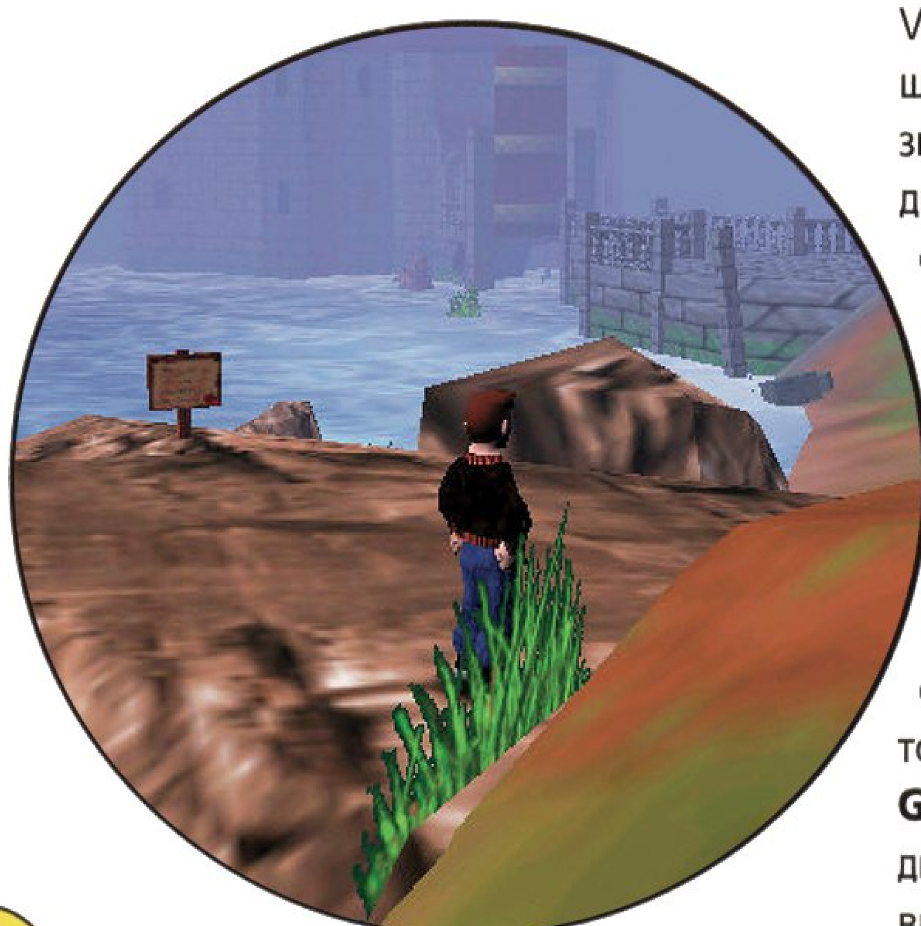
Сергей ОВЧИННИКОВ

GRUESOME CASTLE

PC

В игре демонстрируется высочайший технологический уровень ...

Платформа: PC
Жанр: **Action/Adventure**
Издатель:
GeeWhiz! Entertainment
Разработчик:
GeeWhiz! Entertainment
Дата выхода: лето 1998
Интернет:
www.geewhiz.com.au



Да, графика великолепна. Но камера отвратительна ...













Для игровой индустрии сейчас очень интересное время. Чуть ли не каждый месяц появляются новые технологии, выходят новые игры, возникают сумасшедшие проекты. Основной двигающей силой игрового потока сейчас стала безудержная страсть к 3D-графике. К ней стремятся буквально все жанры, ну и, конечно, практически все разработчики — ведь ничто не приносит сейчас больше денег и славы, чем какой-нибудь очередной дерзкий трехмерный проект. К жанрам 3D Action скоро уже по официальной классификации прибавятся 3D RPG, 3D Adventure, 3D Puzzle и так далее. И даже последний пример не является преувеличением. Тетрис хоть и давно подался в 3D (были раньше игры с трехмерным стаканом), но последняя его инкарнация под названием Tetrisphere для приставки Nintendo 64 наделала особенно много шума. Что касается адвенчур, то, похоже, не только King's Quest VIII будет в совершенстве владеть преимуществами трех измерений. Молодые и дерзкие игровые компании пытаются опередить гигантов игровой индустрии, и, надо сказать, не безуспешно.

Создатели **Gruesome Castle** среди элиты игровых компаний никогда не числились, честно сказать, никто о них до самого последнего времени и не слышал. Но вот — появилась демо-версия их нового (похоже, вообще первого) творения, о котором в игровой прессе теперь достаточно много говорят. Нельзя сказать, что **Gruesome Castle** безумно оригинален или дико интересен. Но в игре демонстрируется высочайший технологический уровень, и, несмотря на множество багов и недоделок, определенно чувствуется потенциал как игры, так и команды, ее создавшей.

Gruesome Castle — это странная смесь Mario64, Tomb Raider и стандартной адвенчуры а'ля Sierra. Трехмерная графика, великолепно реализованная поддержка трехмерных акселераторов на базе 3Dfx Voodoo — сразу видна работа на широкую публику. Бесхитростные головоломки, простенькие манипуляции с предметами, аркадные моменты — все чудесным образом уживается в этой легкомысленной и приятной игре.

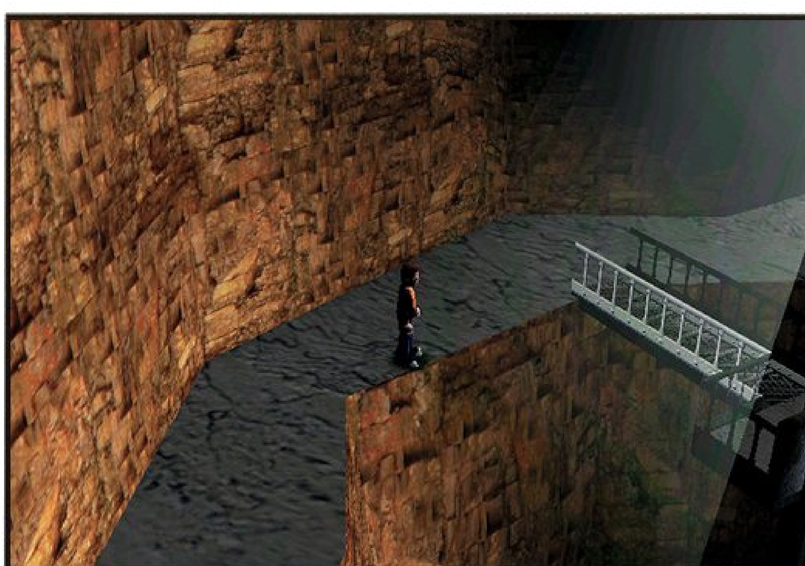
Сюжет примитивен до такой степени, что чувствуется в этом примитивизме некоторая оригинальность. Существует у нас на планете такой интересный клуб, в котором подростки собираются вместе и отправляются на поиски загадок и мистических приключений. На момент начала действий в этом клубе пять членов, не считая странного существа по имени Skeepers, которое является обезьяной, собирающейся превратиться в динозавра. Породу свою оно определяет как «dinomonkey». Остальные же — обыкновенные дети с неуемной фантазией и дикой жаждой приключений. Так вот — в поле деятельности клуба попадает странный особняк на берегу моря, в котором, по сведениям из достоверных источников, водится-таки нечистая сила. С которой нам предстоит если уж и не расправиться, то хотя бы разобраться. По всей видимости, разработчики дальнейшего сюжета еще не продумали, поскольку снабжают интересующихся лишь этими скудными сказочками. Да и демо-версия не раскрывает никаких тайн.

Первое, что бросается в глаза при запуске игры — потрясающе чистая, яркая графика, как будто действительно перекочевавшая на PC из Super Mario 64. При этом полигональные модели человечков значительно лучше детализованы, окружающий мир также нельзя назвать бедным на обьекты, хотя он и не настолько велик, как стандартные уровни Mario. Первое, самое первое впечатление сравнимо с криком «Ура!». Который медленно стихает и даже порой превращается в кислую мину разочарования после нескольких минут безумно-сумасшедшего вращения камеры и вашего ползания и катания из угла в тот же самый угол. Да, графика великолепна. Но камера не просто отвратительна, она... нет, это не для печати. Во-первых, этой глазастой даме совершенно наплевать на ваше местоположение, она может лишь изредка корректировать свои «пассы» на пару градусов вправо или влево в зависимости от того, куда вы направляетесь. Во всех остальных случаях она предпочитает висеть и дремать в одной точке до самого последнего момента, когда фигурка персонажа уже должна полностью исчезнуть из виду. И тогда она, как провинившаяся собачонка, бежит к вам навстречу, устанавливает самый удобный угол обзора, как бы обещая исправиться — и засыпает снова. И так без конца. Далее, передвижение героев оставляет впечатление, что они его просто имитируют, а сами совершенно спокойно пользуются антигравитацией и парят в каком-нибудь сантиметре от земли. Нарочно над вами издеваясь. Гармонию нарушают только дикие шуршащие и цокающие звуки шагов, непривычно резко звучащие в абсолютной тишине, в которой не наблюдается ни пения птиц, ни шороха листвы, ни шума прибоя.









Головоломки. Ничего определенного сказать нельзя, и все, что дозволяется в демоверсии — это найти рычаг, открывающий мост за сараем (благодаря камере, это сделать очень сложно), и взять ключ от замка на кладбище в сундуке, предварительно прочитав записку хозяев дома о том, что «ключ находится в обычном месте». Ничего себе «обычное»!



Если игра настолько плоха, зачем же о ней писать? Так в том-то и дело, что она глубоко симпатична, а по графике и попросту великолепна. И рассказать о ней — наш священный долг. Разработчики утверждают, что работа над **Gruesome Castle** еще далека от завершения, что камера несовершенна, головоломки не готовы, а интерфейс будет еще улучшаться. Так вот, заявляю со всей ответственностью — если создатели **Gruesome Castle** потрудятся над всеми вышеперечисленными проблемами и сделают свою работу добросовестно, так же, как и программисты, работавшие над движком, то нас ждет хит. Шансов на это немного, но, может, стоит надеяться на лучшее?

СИ

Сергей **АМИРДЖАНОВ**

PC

CRUCIBLE

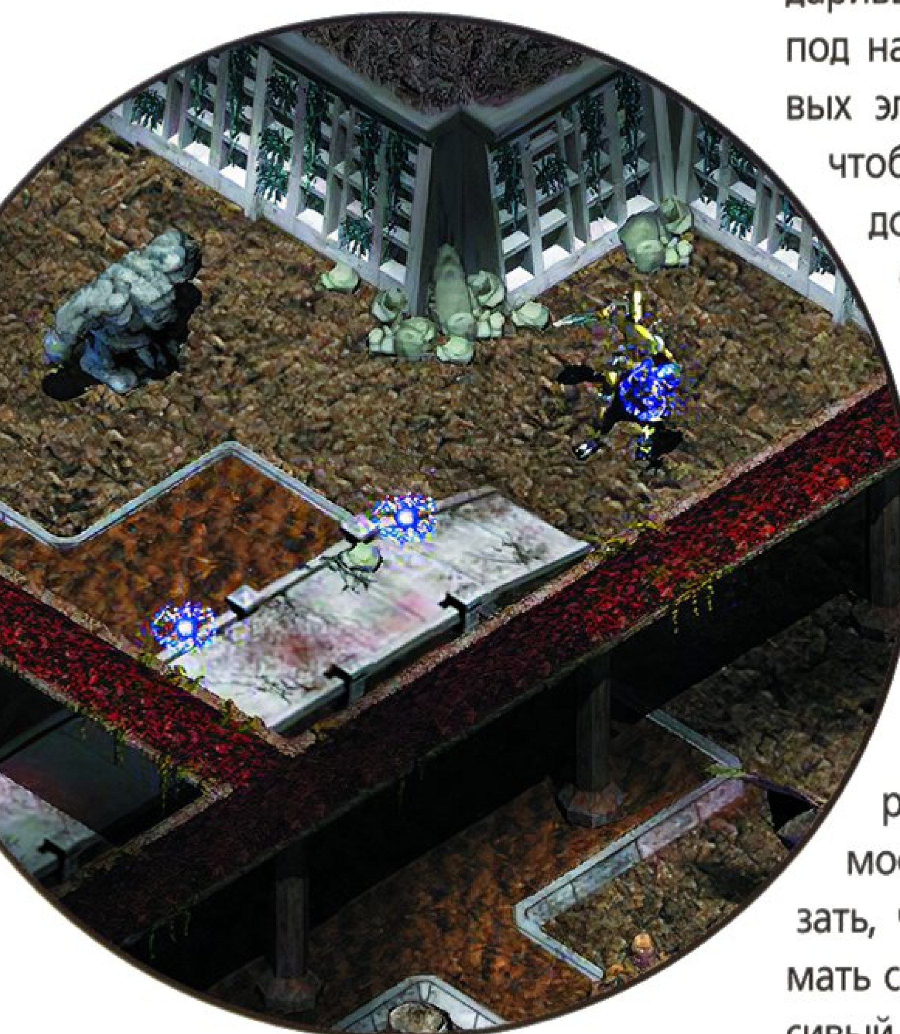
Diablo

Maxis сумела ... создала очень красивый и гармоничный мир, а точнее целую цепь миров для Crucible.

Платформа: PC
Жанр: **Action/ RPG**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Maxis**
Дата выхода: весна-лето 1998
Интернет: **www.maxis.com**

по какой-то непостижимой чудесной или роковой случайности понравился всем. Или почти всем. Ну а что — интересная такая игрушка, большая и разнообразная. И как это другие разработчики до идеи Diablo раньше не додумались? Не беспокойтесь, дорогие поклонники аркад с RPG-элементами, теперь множество фирм позаботятся о том, чтобы вы не остались без дела, слоняясь по уже пустым пещерам Blizzard'овского шедевра. Между прочим, порадуют вас продолжениями и различными вариациями на тему Diablo далеко не плохие компании с очень интересными проектами. Клонами-то они как были, так и останутся, но, как знать, может быть интерес публики вызовут и побольше, чем тот же Diablo.

Одним из первых претендентов на высокий пост нового короля Action/RPG, похоже, станет **Crucible**, новый проект студии Maxis, подарившей нам всем известную лихорадку под названием SimCity. Если в Diablo ролевых элементов все еще было достаточно, чтобы даже заядлые RPG-игроки снизошли до того, чтобы «взглянуть» на нее, то в **Crucible** перед нами предстанет совершенно новый тип боевиковой ролевушки, в которой от старого жанра осталась только весьма приблизительная уже система накопления опыта и подсчета причиненного противнику вреда, да еще и некоторое количество предметов, которые герою дозволяется носить в сильно разбухших карманах. Ну и конечно, атмосфера и сюжетная линия. Надо сказать, что Maxis сумела как следует продумать сюжетную линию и создала очень красивый и гармоничный мир, а точнее, целую цепь миров для **Crucible**.



Совершенно очевидна попытка разработчиков SimCity максимально разнообразить не только визуальный аспект игрового процесса, но и усилить ощущения за счет продуманного профессионального дизайна.

В одном очень параллельном пространстве существует конгломерат шести совершенно не похожих друг на друга миров, которые соединены между собой особыми порталами, позволяющими любому из жителей практически мгновенно попасть из одной части цепи в другую. Каждый из миров создан из особого материала, и баланс на нем поддерживается за счет природной энергии этого самого материала. В **Crucible** используются все четыре природные стихии (вода, огонь, воздух и вода), и к ним почему-то добавлены дерево и металл. Таким образом, обеспечивается практически полный охват всех известных в подобных играх типов ландшафтов. При этом каждый из них может встречаться только в соответствующем мире, отчего складывается впечатление строго логического построения миров, а не просто хаотического случайного нагромождения одинаковых стен и дверей. Соответственно, таким же способом авторы игры и населяют созданные ими территории. Некоторые типы монстров могут встречаться только в лесах, кое-какие из них живут в вулканах или, по крайней мере, около них, особые типы тварей не мыслят своего существования без высоких скал, и так далее.



Сражения будут происходить не только на свежем воздухе, но и в помещениях

Разнообразие в **Crucible** обеспечивается еще и за счет большого числа доступных героев - их, в отличие от Diablo, не три, а целых восемь. Интереснее всего то, что Maxis не пыталась выдумать героям новые классы за счет совмещения возможностей стандартных воинов и магов, а подошла к проблеме с большей фантазией. Классы героев основаны, помимо стандартных определений воинско-магических способностей, на особенностях происхождения персонажей и, соответственно, на некоторых особых видах умений, доступных им. Принадлежность к различным кланам и семьям способна дать героям множество преимуществ: к примеру, способность превращаться в различных животных и даже монстров. Плюс, разумеется, совершенно новые магические возможности.



Даже некоторые деревья в Crucible будут живыми. Наконец-то приобретет смысл фраза «пенек с глазами»



На некоторых картах монстров оказывается даже слишком много

Много суток просидели программисты Maxis за созданием достойного движка, который, похоже, будет в какой-то форме использоваться и при разработке нового варианта SimCity 3000 (тот трехмерный, о котором мы писали в февральском номере, разработчиков или издателей не удовлетворил). Несмотря на то, что графика стопроцентно двухмерна, смотрится она намного лучше, чем Diablo и Crusader вместе взятые. Обилие объектов и просто огромное количество растений, камушков, разнообразных озер, прудиков и луж, большое количество типов почвы — все это делает мир **Crucible** ярким и запоминающимся. Правда, нельзя не отметить, что пестрота картинки частенько отвлекает внимание, и хорошим расслабляющим эффектом для глаз игра точно не располагает. Зато графика, несмотря на всю свою яркость, тем не менее, очень четкая, а скроллинг по территории плавный и быстрый, как рыбка в аквариуме. При наличии соответствующего аквариума, желательно II модели, вместимостью литра в 64.

Maxis необыкновенно горда своими монстрами — еще бы, как же им, специалистам по генетическим экспериментам над целыми планетами (SimLife, SimEarth), не придумать приличных, достойных внимания бестий. Названий всех этих господ компания пока не раскрыла, поэтому ограничусь лишь чисто визуальными описаниями. Двухголовые крылатые пернатые, по всей видимости, являются одними из сильнейших монстров. Кстати, по поводу полетов у Maxis явно назревает проблема. Капельку отвлекусь. Дело в том, что создатели игры решили ввести многоэтажные постройки, причем врисовываются они в общую картину очень легко, так как действий внутри помещений в игре совсем немного. Так что подъем на второй этаж (дерева, мостика, канатно-тростниковой дороги) производится без всяких проблем, и главное, без исчезновения с карты первого этажа. Так вот, летающие животные — как же им, бедным придется передвигаться в трехмерном фактически пространстве на двухмерной карте? Вот загадка! Похоже, что, пока игра не появится, нам ее не разгадать. Про монстров. Среди огненных тварей (почему-то все как на подбор красные и по виду вареные) можно выделить чудовищ, выглядящих и покруче, чем сам Diablo, а ведь это наверняка только первые уровни. Крайне интересны мечтательные особи с бензопилами в руках (лапах) несмотря на всю их отвлеченность от событий внешнего мира, подходить близко не рекомендуется. Далее идут стандартные големы (сильно располневшие на калорийной пище) и лучники, которые вообще совершенно одинаковы во всех играх. Симпатичны черти, что-то есть такое неуловимо приятное в элегантности их движений. Заметьте, каждый из этих друзей снабжен своим типом интеллекта, который диктует одному то, что он «круче всех на свете», и потому может смело идти в любую атаку, а другому то, что место его в пятом ряду за ширмой. Честно говоря, верится в это с трудом, но будем надеяться, что монстры действительно смогут обрести хотя бы какое-то подобие разума вместо единственно верного для них ранее зрения. Говоря языком сухих цифр — в **Crucible** 24 монстра, а иногда имеется по несколько модификаций каждого из них. Цифры слишком сухие — на них «спрайта» не напасешься.

Diablo не стал бы таким популярным без своего multiplayer'а. Гениально простого режима, вознесшего Blizzard на очередную вершину популярности в Internet. А Maxis все это время, оказывается, было завидно. Потому-то в **Crucible** обязательно будет куча режимов многопользовательской игры, включая и интернетовские кампании. Играть можно будет ввосьмером, причем не только за героев, но и за некоторых монстров, что сделает игру на порядок интереснее. Представьте себе Ultima Online, где даже драконы — это живые люди! Скооперировался с таким товарищем, принял его в свой клан — и давай Pkiller'ствовать. Maxis настойчиво утверждает, что этой возможностью сюрпризы в multiplayer не ограничатся, нам же остается лишь ждать.

Совершенно очевидна попытка разработчиков SimCity максимально разнообразить не только визуальный аспект игрового процесса, но и усилить ощущения за счет продуманного профессионального дизайна. Задача же создателей **Crucible** заключается, собственно, не в этом. Главным достоинством Diablo была необыкновенная сбалансированность и при этом очень высокие показатели по количеству монстров на «квадратный пиксель». Maxis же намеревается собрать в единое целое не этажи замка, а несколько миров, каждый из которых, между прочим, еще и разбит на десять совершенно независимых областей. А качественно рассказать такую сложную историю на несколько порядков труднее, чем просто заставлять игрока каждый раз спускаться в поисках новых приключений во все те же подземелья, только с расставленными по-другому помещениями. Посмотрим, как это может получиться у таких мастеров баланса, как создатели SimCity. **СИ**

Сергей **АМИРДЖАНОВ**

SETTLERS 3

PC

... война — обязательное явление в средневековом государстве — станет обязательной и для Settlers III.

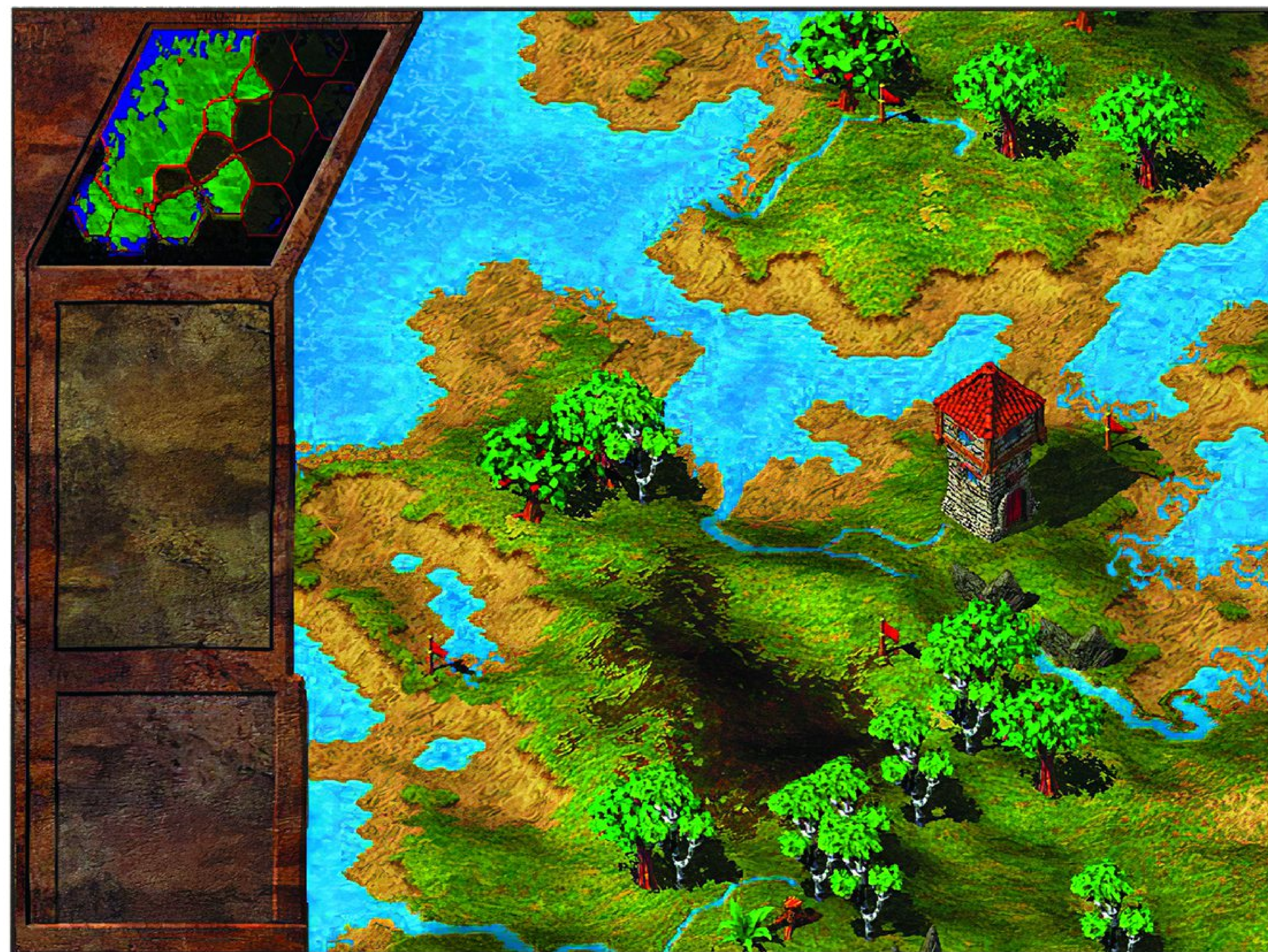
Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: Blue Byte
Разработчик: **Blue Byte**
Дата выхода: конец 1998
Инернет: **www.bluebyte.com**

Объекты стали четче, яркие цвета подчеркивают самые незначительные детали

Как же приятно бывает почувствовать в своих руках немножко власти! Даже не важно сколько — в мировых пределах, как, например, в Civilization, или в пределах одного графства, как в Serf City (**Settlers** в Европе). К тому же, чем крупнее масштабы, тем более мелкие сферы жизни подвержены вашему непосредственному влиянию, а это очень забавно — когда общество находится под вашим абсолютным контролем.

Serf City, игра известная также под названием **Settlers**, чуть-чуть поменяла акценты, расставленные самим Сидом Мейером в Цивилизации. В результате глобальность действия, столь характерная для одного из самых замечательных представителей игровой индустрии, была заменена на более точный и выверенный контроль самых незначительных деталей развития человеческого общества. И если в Цивилизации самая повседневная проблема заключалась в размышлениях о том, стоит ли посылать атомную бомбу в дружественное государство, то в играх, подобных **Settlers**, вопросом жизни и смерти был, как накормить двух голодных крестьян. Спорить о том, что увлекательнее, можно, конечно, очень долго, но лично мне предпочтителен второй вариант. После Serf City компания Blue Byte выпустила **Settlers II**, потом вышло несколько переизданий этой игры. И вот, наконец, похоже, что в конце этого года мы увидим продолжение под вполне логичным названием **Settlers III**.

На данный момент разработчики большинство деталей относительно создания игры держат в секрете или просто сами еще много не придумали. Но тем не менее, кое-что они любезно рассказали, в частности, официально подтвердили, что игра **Settlers III** действительно существует в природе, пусть пока и в разрабатываемом виде. Известно также, что концепция игры не претерпит практически никаких изменений, хотя и не исключена возможность того, что появится некоторый оттенок глобальности, который все же не будет подчинять себе игровой процесс. Лесопилки, работники, развитие — все это останется, так что фанаты предыдущих частей не должны быть разочарованы.



Как и раньше, придется развивать свое государство в качестве лучшего представителя одной из четырех культур. В принципе, ничего нового с этой стороны не появилось, и ракету на Альфу Центавра вам запускать не придется — временные рамки по-прежнему ограничены. Однако с полной уверенностью можно сказать, что в **Settlers III** появится, или лучше сказать, существенно увеличится один аспект, до сих пор имевший мизерное значение в игровом процессе, — внешняя политика. Иначе говоря, война — обязательное явление в средневековом государстве — станет обязательной и для **Settlers III**. У игры появится еще одна стратегическая грань, органично вживленная в тематику происходящего. Разрабатывается несколько вариантов ведения военных действия — на данный момент дизайнеры не остановились ни на одном из них. Однако вне всяких сомнений война будет носить исключительно глобальный характер, ее можно было бы сравнить с войной Seven Kingdoms. Большее значение приобретут и дипломатические действия. Таким образом, у игрока появится тактический выбор внешней политики — поддерживать мирные отношения с другими государствами или вести кровавую и беспощадную войну. Хотя придется, наверное, заниматься и тем, и другим.

Интерфейс на данном этапе разработки игры выглядит практически не измененным, а вот как раз ему некоторые изменения не помешали бы, а только пошли бы на пользу всему игровому процессу.

Графически игра действительно изменится в лучшую сторону. Хоть серия **Settlers** никогда и не отличалась убогим графическим оформлением, но на этот раз Blue Byte серьезно переработали внешнюю оболочку игры. Объекты стали четче, яркие цвета подчеркивают самые незначительные детали и, что удивительно, смотреть на это приятно. Все это очень похоже на Lords of Magic наоборот: без изометрической проекции, с нерасплывающимися обьектами на ландшафте, который здесь не напоминает темную кашу. В остальном разработчики обещают улучшенную анимацию, плавный скроллинг, а возможно, даже мы увидим световые эффекты. В общем, это достаточно необычно, и пока можно с трудом представить, как же будет все это реализовано в финальной версии. А ее-то мы увидим, увы, очень не скоро — в конце 1998 года. **СИ**





Дмитрий ЭСТРИН

TIDES OF WAR

PC

Мир Tides of War достаточно обширен, разработчики утверждают, что для простого кругосветного путешествия необходимо будет потратить более двух часов.

Платформа: PC
Жанр: **action/strategy**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Colorado's Devil's Thumb Entertainment**
Дата выхода: лето 1998
Интернет:
www.gtinteractive.com

Попытки найти свое место под солнцем (читай — на рынке) в условиях изобилия клонов приводят к тому, что разработчики пытаются скрестить как можно больше жанров в надежде получить что-то новое, интересное. А получаются, как правило, никому неинтересные мутанты. В последнее время объектом подобных экспериментов стал жанр стратегий. И с чем его только не пытаются скрестить! Все стремятся повысить динамику игры. Но никто не задается простым вопросом — а нужна ли динамичность этому жанру? Уж лучше поступить наоборот и добавлять элементы планирования в action игры.

Но это так, лирические отступления. К рассматриваемой игре они имеют косвенное отношение. Можно ли ее называть механической смесью? Нам кажется, что нет — все компоненты связаны органично и вряд ли один из них мог бы быть удален без существенного падения увлекательности игры.

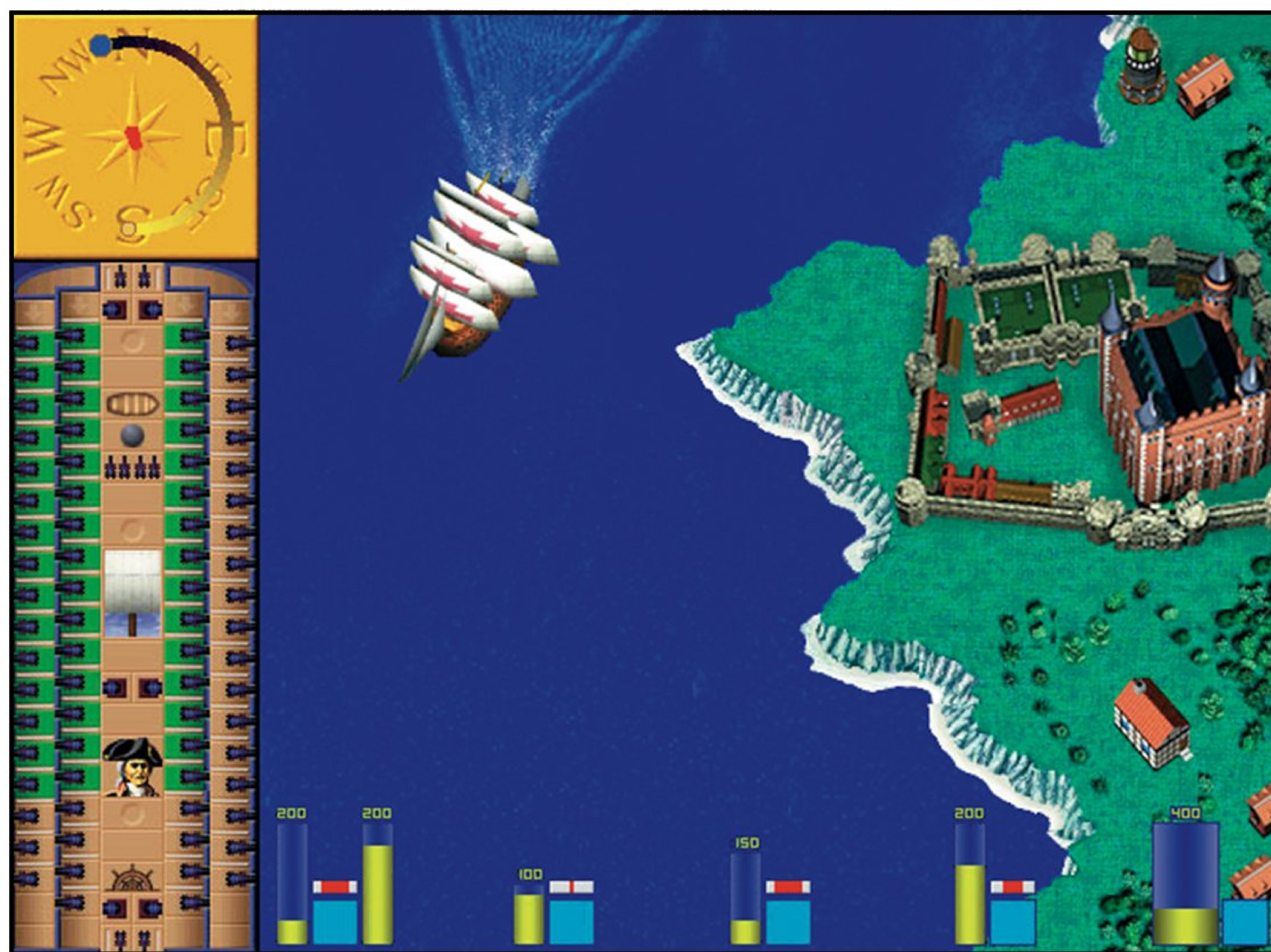
Что же это за чудо природы?

Есть в эпохе, когда моря бороздили корабли, увенчанные белоснежными парусами, какая-то странная привлекательность. Может, дело в этой белоснежности, а может в том, что разобщенность человечества того времени позволяла людям чувствовать себя по-настоящему независимыми, истинными хозяевами своей судьбы. Ведь капитан парусника, затерянного в просторах океана — царь и бог для команды. И часто не только своей. А может, это следствие стремления человека приукрасить и романтизировать прошлое. Ну да не важно. Главное то, что перед нами еще одна игра, посвященная парусам, пушкам и абордажным крючьям.

Вид на происходящее представляет из себя смесь разных изометрических проекций... Плюс очень симпатичные заставочные ролики.



Начинаете вы младшим офицером, командующим небольшим военным кораблем одной из великих морских держав той эпохи. Сюжета как такового нет, зато есть возможность плавать по океанам, время от времени выполняя не связанные между собой миссии. Всего их семьдесят пять, причем достаточно разнообразных. Это и чисто боевые, посвященные поиску и уничтожению вражеских посудин, и эскортные, и разведывательные. А можно иногда забыть о сражениях и заняться поиском новых земель по заданию партии и правительства. Мир **Tides of War** достаточно обширен, разработчики утверждают, что для простого кругосветного путешествия необходимо будет потратить более двух часов. В силу того, что поверхность океана в игре плоская, программисты не очень сильно убивались над движком. Получилось недурно, но без изысков. Плюс очень симпатичные заставочные ролики.



Стратегическая часть игры в основном заключается в трате денег на совершенствование разных частей вашего корабля и заботе о жизни команды. Вы можете изменять практически все: от количества и типа пушек до размеров пайка матросов. Естественно, по мере развития игры растет ваш ранг и меняется мощь и размеры той лоханки (симулятора судна!), на которой вы рассекаете бескрайние морские просторы.

Под симулятором создатели игры, скорее всего, понимали управление кораблем в бою. На вас и правда лежит большая ответственность — то ли бить крупными ядрами по корпусу вражеского судна, то ли попробовать оборвать ему паруса и обездвижить, то ли картечью смести все живое с палуб, а потом забросить абордажные крючья и захватить неприятеля почти неповрежденным. Помимо решения этих вопросов необходимо учитывать погодные условия и всегда помнить, что ветер — это то, что движет вашим кораблем и ни в коем случае не допускать его перехвата противником. Только на первый взгляд жизнь капитана парусника может показаться легкой и беззаботной!

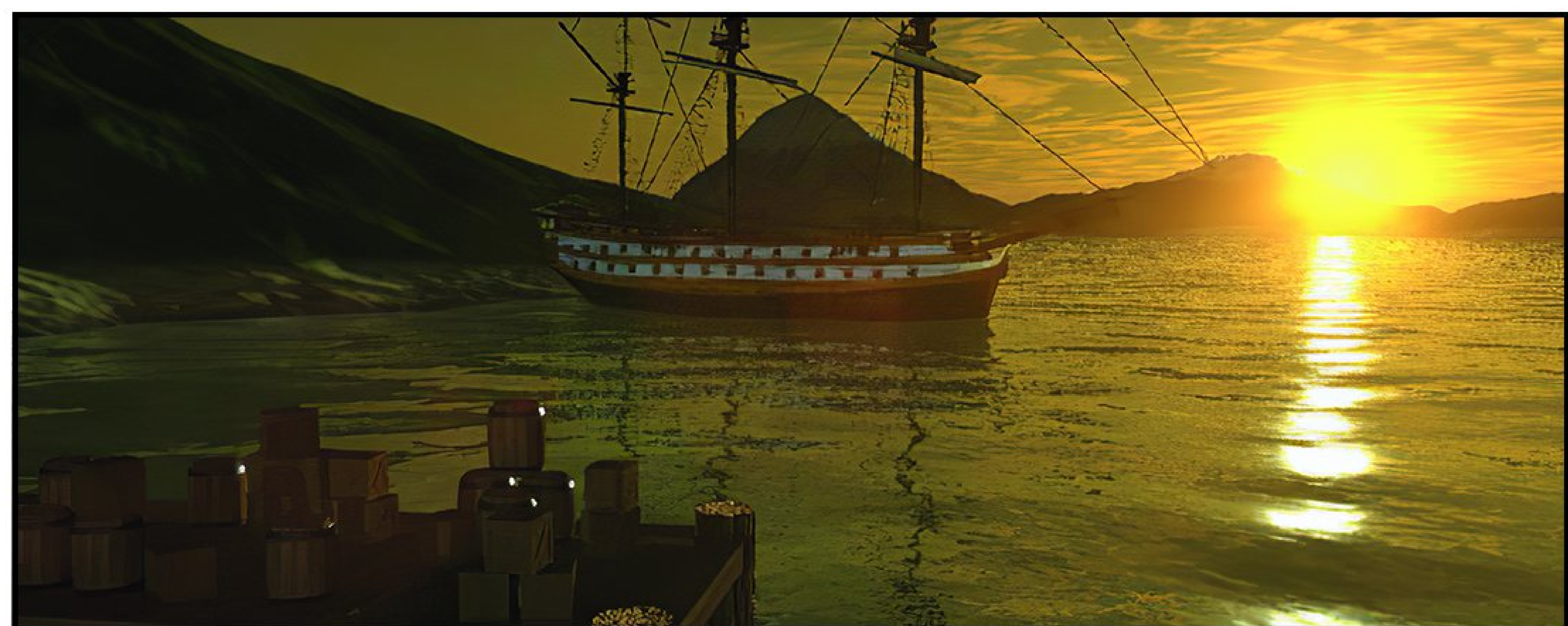


Напоследок отметим, что любители сетевой игры могут устроить баталию довольно приличных размеров, ведь планируется поддержка до восьми игроков по TCP/IP. Вполне можно отправить своих друзей покормить рыб!

Так есть ли шанс у разработчиков достичь успеха и популярности? Эту игру не назовешь шедевром. Но в силу малой насыщенности рынка играми на морские темы и тяги игроков к романтике она может рассчитывать на внимание.

СИ





Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

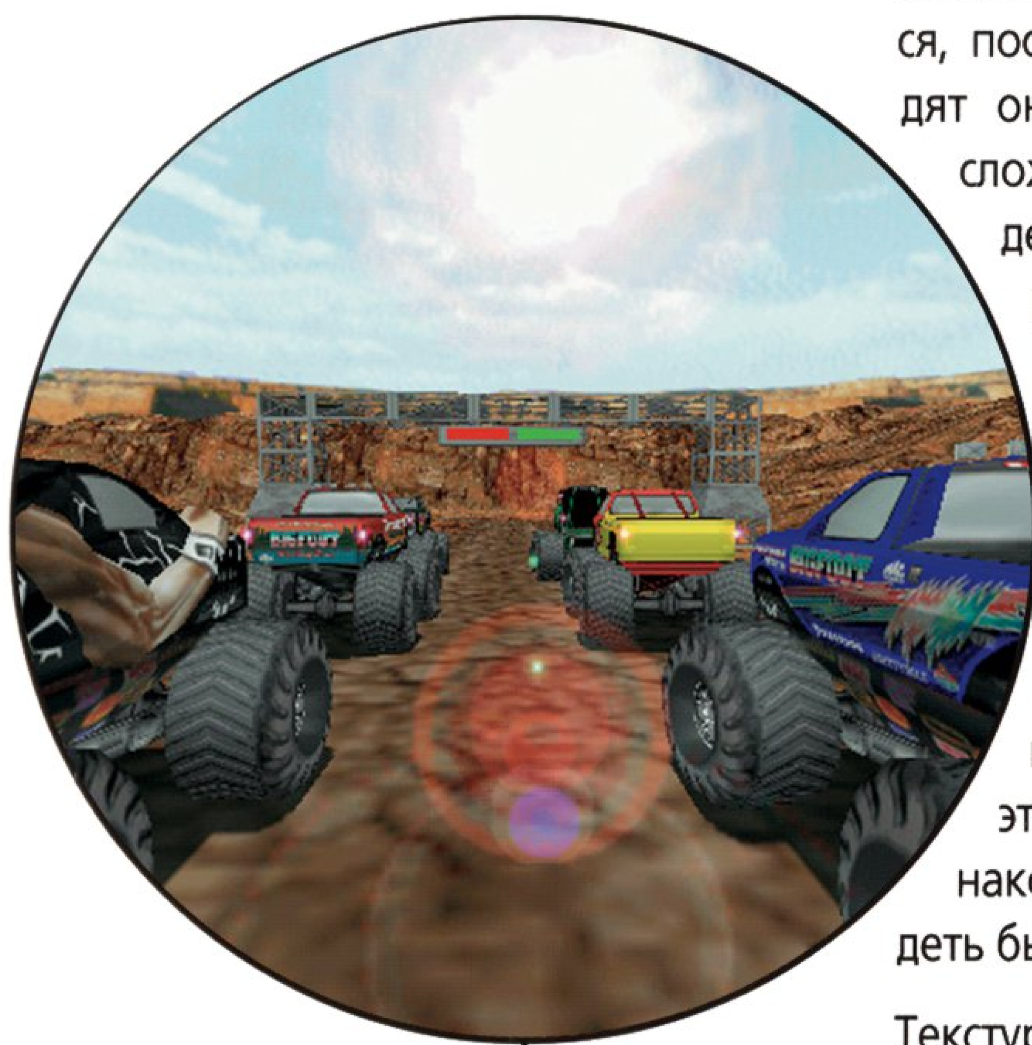
MONSTER TRUCK MADNESS 2

... нас ждет один из самых совершенных на сегодняшний день гоночных симуляторов.

Платформа: PC
Жанр: **гоночный симулятор**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **Terminal Reality**
Дата выхода: май 1998
Интернет:
www.microsoft.com

Monster Truck Madness стал новатором сразу в нескольких отношениях. Во-первых, свобода передвижения в нем была реализована очень качественно, что для того времени все еще оставалось редкостью. Во-вторых, это была одна из первых игр, в которой качественно была сделана поддержка 3D-акселератора. И компания Microsoft, известная своей железной деловой хваткой, совершенно справедливо решила сделать продолжение **Monster Truck Madness**.

Прежде всего, серьезные изменения претерпит графика. В несколько раз улучшатся текстуры, появятся необычайно красивые световые эффекты, скорее всего, в финальной версии будут использованы новые возможности Voodoo 2. Впрочем, с графическими достоинствами вы можете ознакомиться, посмотрев на screenshot'ы. Выглядят они очень солидно. Пока даже сложно представить, как это все будет смотреться на экране монитора. По обещаниям самих разработчиков следует, что их принципиально новый трехмерный движок PHOTEX2 3D позволяет использовать практически все возможности современного компьютера без потери производительности. На скриншотах это, увы, заметить не удастся, однако графические красоты не увидеть было бы сложно.



В несколько раз улучшатся текстуры, появятся необычайно красивые световые эффекты

Текстуры выглядят просто фантастически. Отражающиеся солнечные блики, самые мелкие детали на корпусе — прибавьте к этому еще возможность фактических повреждений, и игровые возможности поднимаются на новую высоту. Тени будут просчитываться в реальном времени, солнце будет слепить глаза (скорее всего, в версии для Voodoo^2, тучи пыли из-под колес машины будут лететь только там, где положено.

В **Monster Truck Madness 2** будут включены 12 новых трасс и девять новых машин. Этого, в принципе, должно хватить, учитывая необыкновенный









дизайн моделей и размеры трасс. Ожидается, что общая территория одной трассы будет поистине огромной и вовсе не однообразной. Разработчики говорят, что теперь, чтобы доехать до финиша первым, придется ехать не по дороге, а разработать свой собственный маршрут, на пути которого будут встречаться разнообразные ловушки. Соответственно, следует ожидать улучшенный искусственный интеллект. Ведь теперь компьютеру предстоит вести машины по сложному неординарному маршруту, который каждый раз, в зависимости от погодных условий, например, должен изменяться. Различные типы terrain'а будут по разному влиять на движение машины в зависимости от типа шин. Вообще обещается, что моделирование физических законов будет возведено в ранг одной из основных задач при создании игры. Это будет касаться даже самых маленьких и незначительных деталей в игровом процессе. Что же касается выбора машин, то скорее всего это будут одни из самых экзотичных моделей.

День, ночь, разные погодные условия - все это также включено в игровой процесс и будет существенно на него влиять. Машины при столкновении будут мяться, царапаться — интересно, как это будет выглядеть с таким качеством текстур. Вы всегда сможете определить степень повреждения автомобиля прямо по его внешнему виду.

Вне всяких обсуждений в игре обязательно будет существовать поддержка руля и педалей, а также самых новых джойстиков. Многопользовательская игра будет реализована по Интернету через Microsoft's Internet Gaming Zone. Еще неизвестно, будет ли в **Monster Truck Madness** осуществлен режим для двух игроков split screen. Скорее всего нет, потому что тогда часть графических достоинств должна неминуемо исчезнуть. Хотя, кто знает...

Таким образом, нас ждет один из самых совершенных на сегодняшний день гоночных симуляторов. Вернее, мы его ждем. Еще бы — столько обещаний о графике, игровых возможностях, реализме... А ждать **Monster Truck Madness** осталось всего-то ничего: выходит он в мае.

СИ





Дмитрий **ЭСТРИН**

PC

DAWN OF WAR

... кто не мыслят свою жизнь без просмотра ежемесячно хотя бы парочки новых RTS, должны запомнить это название — DAWN OF WARS!

Платформа: PC
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: Virgin
Разработчик: **Illusion Machines**
Дата выхода: лето 1998
Интернет: **www.vie.com**

Жанр RTS явно переживает творческий упадок (в смысле, качества большей части новых игр), связанный с его бешенной популярностью. Огромное количество вышедших продуктов неизбежно приводит к тому, что коммерческий риск разработчиков в этом жанре возрастет. Поэтому новые коллективы программистов и дизайнеров поставлены перед необходимостью выбирать два возможных пути действия: напрягаться, пытаясь придумать что-то новое или... хохмить. Похоже, что в **Dawn of War** выбран второй вариант.

Для начала отметим необычное время действия и персонажей игры. Вас забросят в каменный век и поставят перед необходимостью вникать в нужды пещерных людей! Легко понять, что и система хозяйствования, и строения, и средства уничтожения себе подобных у них несколько нетрадиционны. Так что простор для фантазии велик. Довольно стандартна только применяемая магия, остальное же — верх оригинальности. Начинается все с подчиненных вам местных жителей. Они сильно отличаются друг от друга и обладают разнообразными сочетаниями личных параметров — силой, сообразительностью, ловкостью и так далее. Почему так происходит? Корни этой особенности лежат в выбранном натуралистичном способе «производства» новых членов сообщества. Он прост и естественен: берем пещерного мужика и пещерную... эээ... женщину, говорим им, что нужен новый пещерный



А вот строения будут несколько необычны

человек, после чего они... ну... это... В результате получаем нового поселенца с параметрами, которые получаются усреднением параметров родителей. Естественно, данный способ открывает кучу возможностей по направленному развитию вашего племени в избранной специализации. Чудненько! Плюс производство простейших unit'ов теоретически ничего не должно стоить. Правда, их не может быть бесконечно много — траву они, при всей их неизбалованности, не едят.

Про собираемые ресурсы мало что известно, но, скорее всего, они также будут вполне стандартны — еда, камни, дерево. А вот строения будут несколько необычны — как известно, в каменном веке не было ни заводов, ни электростанций, ни лабораторий. Но их эквиваленты все равно есть. Без них жанр бы умер.

О чем бы еще таком интересном написать? Будет три расы: две — люди, одна — ящерицы (надо понимать, тоже пещерные?), отличающиеся используемыми видами магии и тяжелого вооружения. Ах, тяжелое вооружение? Как же, как же без него. Танков нет, но есть големы и динозавры. Танковая лавина — стадо динозавров. Каково? А также полчища оживленных магией мертвецов. Вообще следует ожидать, что магии будет уделено много внимания, так как это чуть ли не единственный способ разнообразить игровой процесс. Она, само собой, будет вполне «жизненная» — воздуха, земли и смерти. Заклинания будут и общие для всех, и специфичные для каждой из рас. Для каждой из трех рас есть своя собственная компания, состоящая из десяти миссий.



Теперь о графике, которая в силу общей направленности игры несколько юмористична. Если судить по немногочисленным скриншотам, в этой области все хорошо и полностью соответствует принятым стандартам. Изометрия, трехмерная поверхность, причем сильно неплоская. Плюс засилье спрайтов. Текстуры самые разнообразные, соответствуют полям, болотам, горам и другим реальным местностям. Насчет соблюдения физических законов — неизвестно, но может быть.

Разумеется, не забыт такой необходимый элемент успеха, как наличие многопользовательского режима. В нем вы сможете получать доступ ко всем имеющимся игровым возможностям.

Что же должно получиться в коммерческой версии, пока нельзя понять. Некоторая доля оригинальности новому продукту, несомненно, присуща. Но хватит ли ее, чтобы оторвать заметную часть игроков от уже полюбившихся игр, сказать трудно. Но вот те, кто не мыслят свою жизнь без просмотра ежемесячно хотя бы парочки новых RTS, должны запомнить это название — **DAWN OF WAR**!

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

MOTORHEAD

Новый рекорд скорости — 50 кадров/сек

PC

... никакого отношения к одноименной группе игра не имеет...

Платформа: PC
Издатель: **Gremlin Interactive**
Разработчик: Digital Illusions
Требования к компьютеру:
P-166, 16 Mb, 3Dfx, PowerVR
Количество игроков:
до 8 по LAN/Internet
Дата выхода: апрель 1998
Интернет: **www.gremlin.com**

По сравнению со вторым Quake'ом, где скорость вывода кадров доходит до умопомрачительных 110 fps (при использовании акселератора на базе 3Dfx Voodoo 2), производители гонок уныло топтались около цифры в 30 fps. И это несмотря на использование все того же 3Dfx и прочих чудес современного железа. С выходом же в апреле этого года **Motorhead'a** (предполагаемым...) возникает реальная надежда на то, что барьер будет взят! Разработчики из Digital Illusions обратили на этот показатель особое внимание и постарались на славу — в бета-версии, по отзывам тестеров, заветная цифирь фиксировалась на уровне 50 fps и выше. «Горячие» скандинавские парни неплохо поработали и над «графической тяговой силой» нового продукта. Достигнута удивительная мощность — более 600000 текстурированных полигонов в секунду. Удивительная — это, конечно, забыв на время о Voodoo 2... Такое полигонное богатство расходуется щедрой рукой — даже на самую мелкую машину отпущено не менее 500 полигонов, а уж солидный грузовик, по словам Digital Illusions, потянет на несколько тысяч этих самых многоугольничков...



Не забыты и все эффекты, становящиеся доступными при использовании 3D-ускорителей

Впрочем, есть одна закавыка. Поскольку дело происходит в неблизком будущем, то авторы игры не привязаны к каким-либо конкретным моделям автомобилей и, судя по всему, это заметно облегчило им жизнь. Большинство машин как-то очень явно напоминают небольшой, неярко раскрашенный и слегка примятый сверху баклажан, снабженный квадратными фарами. Честно говоря, есть сильные подозрения, что необычный дизайн обусловлен все-таки жесткой экономией пресловутых полигонов. С другой стороны, через некоторое время привыкаешь к сомнительному виду машин, и тогда хорошо видны положительные стороны **Motorhead**. Поговорим-ка об этом.

Вот на таких «баклажанчиках» мы будем ездить очень скоро!



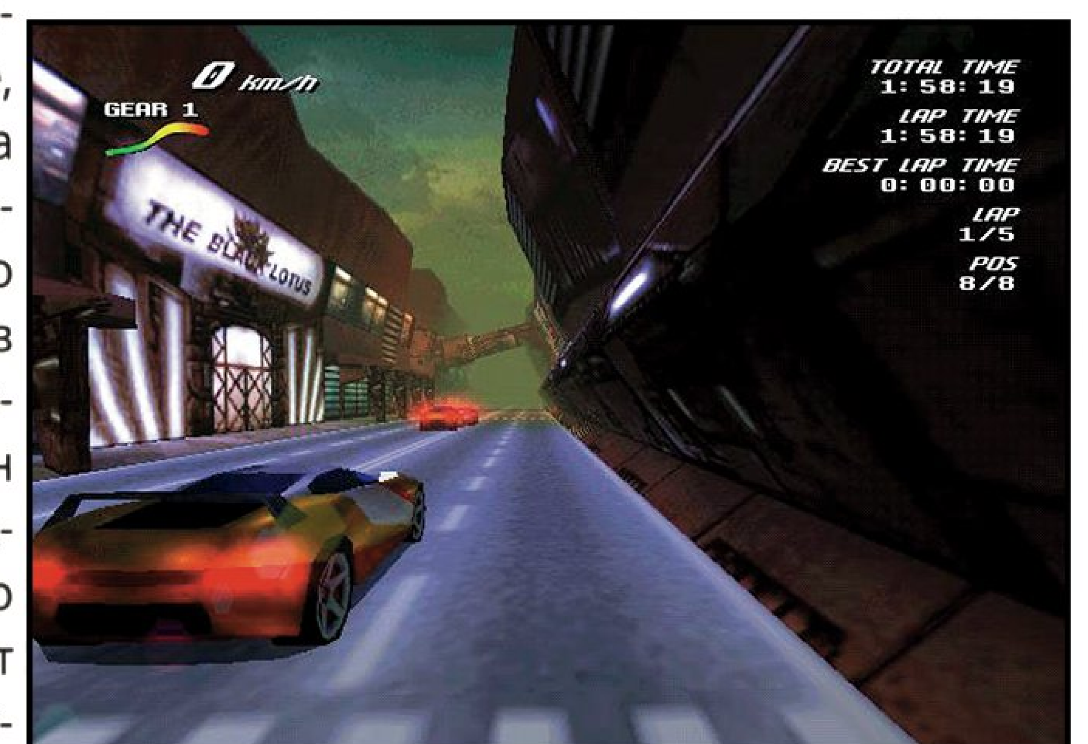
Прежде всего, следует отметить почти неограниченную свободу маневра и активное «взаимодействие» всех вольных и невольных участников гонки, включая стены домов и туннелей. Удар о стену или борт в борт вызывает такие снопы искр, что явственно ощущаешь запах раскаленного металла. Резкое торможение оставит на асфальте след от покрышек ...

Разумеется, не забыты и все эффекты, становящиеся доступными при использовании 3D-ускорителей. Это и цветное освещение, и блики, и сглаживание полигонов, и все, все, все... Одним словом, эта игра станет еще одним успокаивающим примером для того, кто выкинул пару сотен долларов на очередной писк моды и теперь жаждет понять, что же он получил. А получил он возможность видеть очень красивую картинку. Вот только не стоит забывать, что вы все же за рулем!

По мере роста опыта гонщику станет доступно больше машин — вплоть до девяти штук, но... весьма похожих друг на друга. Участие же в одиночных гонках и трех чемпионатах (до шести участников за раз) составляет саму суть игры и доступно сразу. Интересны также гонки на время без соперника: только ты, автомобиль и дорога! Лучший результат будет занесен в Зал Славы (а не в штрафной талон) и станет новым ориентиром для дальнейшей шлифовки мастерства.

Как и любой современный продукт, **Motorhead** поддерживает до восьми игроков при использовании локальной сети или Internet, а также стандартный набор контроллеров, включая руль с педалями.





И еще одно: никакого отношения к одноименной группе игра не имеет, и ее музыки там нет. Увы, увы...

СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

BUST A MOVE: DANCE & RHYTHM ACTION

PS

Основная идея игры проста до безобразия, но за этой кажущейся простотой скрывается непревзойденное умение японцев из любой ерунды сделать шедевр ...

Платформа: PlayStation
Жанр:
Интерактивное развлечение/ мюзикл
Издатель: Enix
Разработчик: **Metro**
Дата выхода: 1998
Интернет: **www.enix.co.jp**

Японцы опять поразили мир. Им уже мало просто почивать на лаврах создателей самых ярких и запоминающихся видеоигр, им мало слыть законодателями моды в области игр большинства современных жанров — им теперь подавай полную оригинальность, выходящую за все грани допустимого. А всему виной тот факт, что для японцев игра это больше чем пять минут развлечений после трудного рабочего дня, это даже больше чем просто еще один вид искусств, ценителем которого является лишь относительно немногочисленная группа его приверженцев (как у нас в России) — это полноправная часть культуры, массовой, а также не очень. И вот на этой благодатной почве и созревают такие произведения как **Bust A Move: Dance & Rhythm Action**, произведения, которым, быть может, как раз и удастся привлечь в мир видеоигр совершенно новых поклонников. Несомненно, большинство современных игроков, считающих себя серьезными и занятыми людьми, даже и не взглянут на такую глупую и детскую игру, в которой не надо никого убивать, не надо никого спасать и не надо проходить десятки трехмерных текстурированных и освещенных в реальном времени уровней, и будут по своему правы. Но те из нас, кому уже надоело из года в год буквально вариться в собственном соку, играя по сути в одни и те же игры под разным соусом, просто обязаны хотя бы раз на нее посмотреть. А посмотреть здесь есть на что.



Но для начала стоит прояснить одну деталь. **Bust A Move: Dance & Rhythm Action** не имеет никакого отношения к известной головоломке Puzzle Bobble, выпущенной на западе под тем же самым именем. Поэтому предупреждаем сразу: когда эта игра будет выпущена на западе, ее название обязательно изменится, о чем мы вам сообщим заранее. А пока давайте посмотрим на ее японский вариант.



Во-первых, попробуем разобраться с ее жанровой принадлежностью, так как словосочетанием «интерактивное развлечение» можно сегодня обозначить игру практически любого жанра. Итак, по своей сути **Bust A Move DRA** является прямой наследницей еще одной неформальной японской игры Parappa Tha Rapper, которой удалось всколыхнуть мир видеоигр в прошлом году. Но в то же время описываемая здесь игра не является ни ее клоном, ни тем более ее продолжением. И именно последний факт как раз и заставляет нас говорить о зарождении абсолютно нового жанра видеоигр, который можно грубо назвать мюзиклом. Такое название нужно понимать в том смысле, что музыка в таких играх стоит чуть ли не на первом месте, добавляя к стандартному набору необходимых для игры навыков (реакция, накопленный опыт, память и т.д.) еще и чувство ритма. Но если в Parappa нам приходилось петь, причем в гордом одиночестве, то в **Bust A Move** вам придется участвовать в танцевальном марафоне, соревнуясь либо с компьютером, либо с живым человеком.

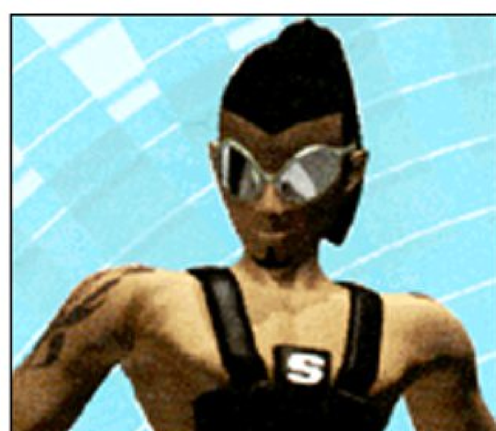
Основная идея игры проста до безобразия, но за этой кажущейся простотой скрывается непревзойденное умение японцев из любой ерунды сделать шедевр (вспомните, к примеру, Bomberman). Кроме этого, она еще и удачно вписалась в последнее веяние игровой моды, что также немаловажно в наш век расцвета игровой Индустрии с большой буквы, предоставив игроку продукт, в котором он мог бы почувствовать себя «крутым» и показать это окружающим. И вот как он может это сделать.

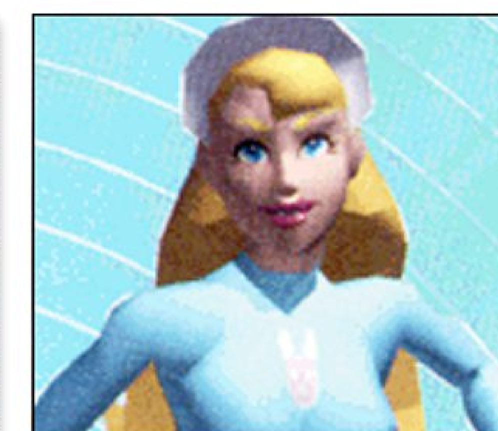
На сцену выходят два героя (а всего в игре 13), и начинает играть музыка. Каждая мелодия (а их в **Bust A Move DRA** также немало), имеет один и тот же ритм, но разную скорость. Поэтому к каждой из них применим один и тот же стиль танца, присущий каждому из героев. Самым простым способом «прохождения» является простое нажа-



Картинка на экране практически не грешит знаменитыми PlayStation'овскими искажениями и разрывами





Борис РОМАНОВ

... персонажи двигаются просто неподражаемо и до предела реалистично, что является результатом отличного применения в игре технологии motion capture. Музыка в Bust A Move также заслуживает всяческих похвал, не смотря на ее некоторую «прояпоненность». Тут вам и диско и рэп, и обычная попса, и жесткое техно — в общем, все модные сегодня танцевальные стили. На самом деле, каждая из этих композиция настолько хорошо написана и записана, что их можно безболезненно крутить, скажем, в любой из ночных дискотек, и никто и не заметит, что это музыка из игры.



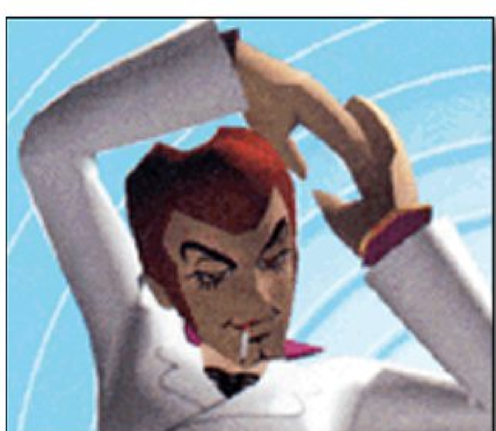
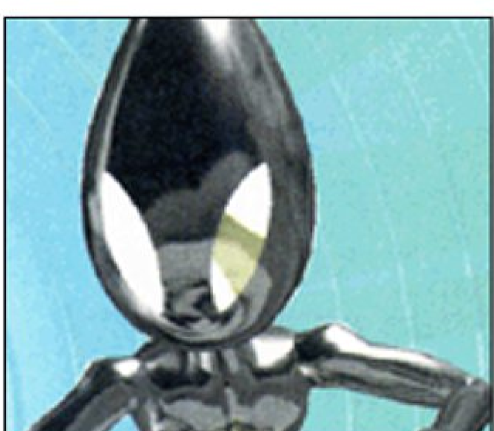
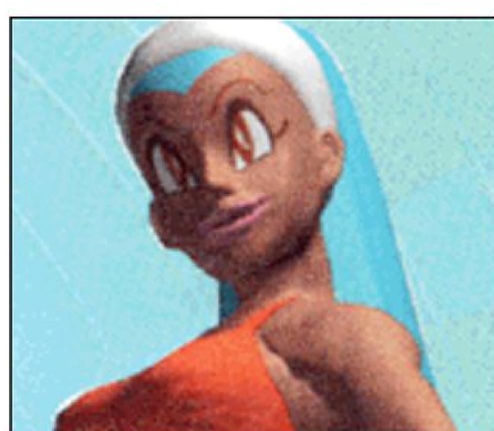
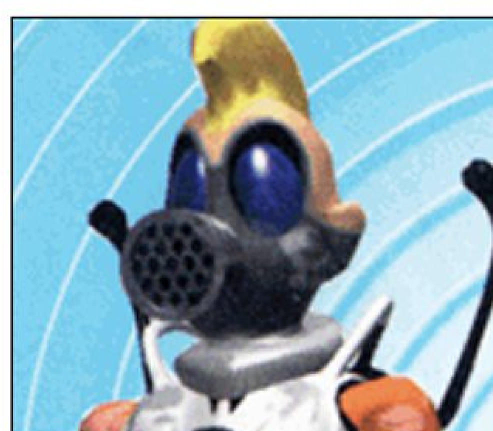
тие кнопок в конце каждого такта. Таким образом ваш персонаж будет хотя бы что-то делать на сцене, но шансов перетанцевать кого-нибудь у него не будет. Второй способ «прохождения» заключается в нажатии нужных кнопок в нужное время. Как и в Parappa, последовательность нажатий будет постоянно возникать на экране. Только в этот раз строка с обозначением нужных кнопок находится в более удобном месте, и слежение за ней уже не будет отрывать вас от самой игры. Естественно, чем точней вы будете следовать инструкциям, тем лучше ваш герой будет танцевать. А тот, кто лучше танцует — тому и все внимание. Третий способ прохождения игры — это добавление в свой танец специальных магических приемов, почти как в драках. И также, как и в драках, этот прием можно удачным движением отбить, а затем провести его самостоятельно. Это тоже привлекает внимание публики и, в конце концов, сказывается на финале поединка. Победителем же этих соревнований объявляется тот игрок, которому удалось привлечь к себе наибольшее внимание зрителей, что оценивается тем, как долго на нем была сфокусирована камера. Думаете, это так просто или примитивно? Ничуть нет. Наоборот. Эта игра как раз и отличается своей продуманностью, которая, правда, не сразу бросается в глаза. А всему виной наши с вами стереотипы, которые порой очень сильно мешают получать настоящее удовольствие от игр. Но только откинув их, вы действительно сможете насладиться этим произведением. И помогут вам в этом две немаловажные детали, а именно графика и музыка. Начнем с первой. Технически **Bust A Move D&RA** выполнена практически безукоризненно. Во-первых, игра идет в высоком разрешении с применением всех известных сегодня спецэффектов, на которые способна PlayStation. Все герои состоят из довольно большого количества полигонов, которые сглажены и освещены в реальном времени. Картинка на экране практически не грешит знаменитыми PlayStation'-овскими искажениями и разрывами. Сами же персонажи двигаются просто неподражаемо и до предела реалистично, что является результатом отличного применения в игре технологии motion capture. Музыка в **Bust A Move** также заслуживает всяческих похвал, не смотря на ее некоторую «прояпоненность». Тут вам и диско и рэп, и обычная попса, и жесткое техно — в общем, все модные сегодня танцевальные стили. На самом деле, каждая из этих композиция настолько хорошо написана и записана, что их можно безболезненно крутить, скажем, в любой из ночных дискотек, и никто и не заметит, что это музыка из игры. Однако для пущего эффекта издательство Enix планирует изменить некоторые мелодии перед выходом игры на западе, оставив чисто японские вещи за бортом. Герои также заслуживают особого внимания, так как они действительно оживляют своим участием весь мир этой игры. В общем, в игре есть все чтобы стать настоящим хитом на любой вечеринке. Да она уже и стала таковой у себя на родине, сумев продержаться в верхних строчках хит-парадов даже в такое суровое время, когда вышел незабвенный Resident Evil. А такой подвиг, скажем прямо, удался далеко не всем. Так что будем надеяться, что и европейские игроки смогут проникнуться этим произведением, которое действительно заставило нас взглянуть на игры с совершенно другой точки зрения. Теперь дело за вами, дорогие читатели. А мы пока будем с нетерпением ждать перевода **Bust A Move: Dance & Rhythm Action** на английский язык, чего и вам искренне советуем.

СИ









Борис **РОМАНОВ**

PS

STREET FIGHTER EX 2

Борис **РОМАНОВ**

Нас снова ждет добротная полигонная драка, которая полностью копирует двухмерный Street Fighter.

Платформа: PlayStation
Жанр: **драка**
Издатель: Capcom
Разработчик: **Arika**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.capcom.com**

Издательство Capcom для многих является одновременно и самым любимым и самым нелюбимым. С одной стороны именно оно подарило миру такие шедевры, как Street Fighter 2 и Resident Evil, а с другой стороны, оно из любой игры готово сделать настоящую дойную корову, постоянно выпуская ее продолжения, мало чем отличающиеся от оригинала. И последней жертвой такой политики стала первая попытка переноса Street Fighter в трехмерный мир — **Street Fighter EX**, прошлогодняя премьера которой на игровых автоматах со стороны прессы была встречена с нескрываемым скептицизмом. Но потом, после перевода игры на PlayStation, отношение к ней заметно потеплело, и ей удалось добиться неплохой популярности среди покупателей. И сегодня, на радость фанатам, издательство уже готовит продолжение игры, которое в очередной раз практически не будет отличаться от оригинала. А это значит что нас снова ждет добротная полигонная драка, которая полностью копирует двухмерный Street Fighter. Вместо нарисованных от руки бойцов перед нашими глазами окажутся полигонные герои из этой серии. К списку участников первой игры добавятся два знакомых многим персонажа, Blanka и Vega. А к моделям участников турнира добавятся еще несколько десятков полигонов. К сожалению, по своему графическому исполнению **Street Fighter EX 2** вряд ли сможет соперничать с третьим Теккеном, но это можно понять и простить.







В общем, из когда-то безумно популярной серии Street Fighter потихоньку превращается в драку второго эшелона, которых на PlayStation как раз и не хватает (шутка). И тем не менее, еще теплится надежда, что вторая часть **Street Fighter EX**, которая опять создается за пределами Capcom командой разработчиков Arika, станет чем-то большим, нежели отголоском былой славы. Но мне, честно говоря, были всегда ближе их рисованные творения, которые всегда отличались непревзойденным качеством. Но, как говорится, о вкусах не спорят.

СИ

N64 PC

TUROK 2

Сергей **АМИРДЖАНОВ**

Динозавров станет больше, количество пород также возрастет ...

Платформа:
Nintendo 64, PC
Жанр: **3D Action**
Издатель: Acclaim
Разработчик: **Iguana**
Дата выхода:
август-сентябрь 1998
Интернет:
www.acclaimnation.com

Turok был в числе самых продаваемых игр для молодой платформы Nintendo 64. И первым экземпляром жанра для этой приставки. Несмотря на солидное количество недостатков: несбалансированности, очень «средненького» качества построения уровней — игра преуспела в главном — в графическом оформлении. От продолжения мы вправе ожидать много большего.

Информацией о **Turok 2** разработчики делились неохотно, и даже для сверхпопулярного сайта ign64.com (принадлежащего одной из крупнейших информационных игровых компаний) нашли лишь парочку завалящих скетчей и концепт-рисунков. Но теперь, наконец, создатели игры решили, что пора «приниматься за раскрутку», и немедленно разослали всем игровым изданиям пресс-релизы и некоторое количество визуальной информации.



Концепция игры совершенно не изменилась. Как и прежде, бравый воин не вполне известной национальности будет бороться с солдатами, динозаврами, монстрами и боссами. На огромном количестве разнообразных уровней. Динозавров станет больше, количество пород также возрастет (видимо, чтение книжек по теории эволюции оказало на этот раз более сильное влияние на дизайнеров из Iguana). Что касается уровней, то их также станет больше, и каждый отныне будет представлен собственными архитектурными изысками. Главным бальзамом на душу несчастному подслеповатому игроку, до сих пор тщетно пытающемуся разглядеть конец собственного ружья в беспроглядном тумане, станет уменьшение количества оного, т. е. тумана. При общем повышении качества графики и отсутствии торможения. Совершенно неясно, каким образом разработчики собираются поймать стольких зайцев одновременно, но пока они клятвенно обещают 30-кадровую скорость.



Со скриншотами, имеющимися в нашем распоряжении, вообще история странная. Красоты на них совершенно необыкновенные, но слегка смущает тот факт, что сняты они в непривычно высоком для консолей разрешении. А Iguana говорит, что эти картинки сняты с N64-версии. Странно и подозрительно.



Вдобавок к визуальным стимуляциям, создатели игры решили попрактиковаться и на многопользовательских, и уже сейчас split screen, по утверждению разработчиков, выглядит отлично.

Проект и процесс работы над ним заслуживает действительно очень пристального внимания, так что будьте уверены, что все новости о **Turok 2** вы сможете получать из нашего издания.

СИ

BIO FREAKS

Такой откровенной смеси крови, бреда, хруста костей и трехмерности вы еще точно нигде не встречали.

Платформа: N64, PlayStation
Жанр: **файтинг**
Издатель: Midway
Разработчик: **Suffire**
Дата выхода: июль 1998
Интернет: **www.midway.com**

Вот, наконец, шизофренические тенденции, пропутешествовавшие через всю игровую индустрию, добрались до Nintendo 64. **Bio Freaks** — файтинг, будущее которого очень сложно предсказать. Может быть, сразу после своего выхода он станет культовой игрой, как прежде Mortal Kombat, принесший Midway популярность, а, может быть, вся его гениальность окажется недоступной для большинства обычных игроков.

Midway всегда питала слабость к изданию игр, которые создавались разработчиками, стоящими на самых крайних позициях. Если уж делать файтинг, то делать настоящий файтинг. Причем, чем больше жестокости, крови и т.п., тем лучше — жанр такой. Бескомпромиссная компания превзошла сама себя. Такой откровенной смеси крови, хруста костей и трехмерности вы еще точно нигде не встречали.





Истерическое буйство идей дизайнеров отразилось отчасти на героях игры.

Не могу отказать себе в удовольствии кратко пересказать сюжет. Точнее выделить основные акценты. Вообще **Bio Freaks**, а точнее — F.R.E.A.K.S., — переводится как биологические летающие роботы-синтоиды усовершенствованной модели с расширенными функциями уничтожения. Что такое синтоиды, и почему роботы называются биологическими, объяснить не могу — не знаю. Расшифровка этой галиматьи, наверное, и должна представлять собой насыщенную сюжетную линию, но утомлять читателей плодами дикой фантазии разработчиков я все же не буду.

Истерическое буйство идей дизайнеров отразилось отчасти на героях игры. Какие-то синтоидные полуроботы-полулюди, огромные монстры, уродливые мутанты, все друг друга ненавидят, все бьют друг другу морды, на пол обильно сыпятся гайки, льется кровь, крики победителей смешиваются с душераздирающими воплями жертв, а над всем этим парит призрачный дух парадоксального юмора разработчиков. Способности бойцов разительно отличаются друг от друга, один и тот же прием никогда не повторяется, а что касается спецприемов, то тут любой почитатель файтингов окажется просто в восторге.



Одновременно техническое исполнение оригинальной до жути идеи не может не восхищать. Графически **Bio Freaks** превосходит все известные файтинги на Nintendo 64. Что ж, давно пора. Использование даже самой небольшой части практически бесконечных возможностей на Nintendo 64 — уже похвальное намерение. 300 анимаций на каждого героя — это достаточно много и даже очень много.



11 арен — тоже немало, тем более что каждая из них будет в той или иной степени интерактивной. Например, на одной из них, если столкнуть противника в лаву, то он обязательно сгорит. Конечно, ничего удивительного в этом нет, но учитывая то, что подобных экзотических способов уничтожения врага в игре будет около десятка, а может быть, даже больше, скучать особенно не придется. К тому же, возможности игрока на аренах поистине неисчерпаемы. Так, например, разработчики обещают, что можно будет запрыгнуть на платформу и продолжать бой там.



Камера на данный момент глупа и неразумна. Тем не менее, благодаря широким возможностям приставки Nintendo 64, камера способна показывать действие практически с любого угла и любой высоты, с неизменно высоким качеством изображения.



Совсем недавно разработчики объявили о том, что было решено делать версию игры для Sony PlayStation. Таким образом, традиция, основанная San Francisco Rush, уже переведенному на PlayStation с Nintendo 64, продолжена еще одним примером. Интересно было бы взглянуть на обе версии.



В конечном итоге нас ждет очень необычная игра. Файтинг в кубе. Именно поэтому трудно спрогнозировать успех или неуспех **Bio Freaks**. Может быть, массовый игрок будет в восторге от столь резкого выделения всех особенностей жанра в игре, а может быть, просто не поймет, что разработчики имели в виду, изобретя непонятные синтоиды. Но и в том и в другом случае популярность **Bio Freaks** в определенных геймерских кругах гарантирована.

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

BANJO-KAZOOIE

N64

Banjo-Kazooie уготована участь очередного суперхита, успешной переделки Mario, и в конце концов, просто великолепной игры.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **Action/Adventure**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Rare**
Дата выхода: Июнь 1998
Интернет:
www.nintendo.com

Начнем издалека, с Уолта Диснея, гениального человека, который считается таковым вовсе не потому, что снимал отличные мультфильмы, но потому, что он первым, после, пожалуй, дедушки Крылова смог заметить сходство человеческой натуры с характером и поведением некоторых представителей фауны нашего мира. И сумел воплотить человеческие противоречивые и сложные личности в бесхитростных, но оттого ничуть не менее похожих на своих прототипов уток, собак, кошек. В мультипликации это принесло как раз ту революцию, плодами



которой вот уже более полусотни лет питается младшее поколение (да и старшее тоже). Главное в мультфильме — яркость героев, а не декораций, их привлекательность для зрителя, который в каждом из персонажей сможет обнаружить знакомые черты. Самое приятное — законы жанра действуют сейчас не только в мультипликации, но и в близких нашему сердцу компьютерных и видеоиграх. Ну а в чем причина феноменального успеха Super Mario — конечно, в самом Mario, и тут практически ни при чем ни графика, ни звук, ни даже дизайн уровней, просто сам герой хорош, и пусть он представляет собой персонаж человеческий, его таковым никто не воспринимает. Ну действительно, как может быть реален герой, помещенный в такой нереальный фантастический мир? И раз уж все его противники — мультяшные персонажи, то и сам он превращается в странного и интересного зверя, сантехника-водопроводчика в синем костюмчике. В скором же времени мир, представленный владельцам N64 игрой Super Mario 64 сильно расширит свои горизонты, так как на подходе новая игра «на ту же тему».

Текстуры в Banjo-Kazooie выглядят значительно четче, чем в Mario, и все благодаря сверхзасекреченной системе рендеринга



Banjo-Kazooie — творение фирмы Rare, вечного спутника Nintendo по завоеванию сердец поклонников видеоигр еще с незапамятных времен самой первой нинтендовской приставки. На этот раз Rare, нисколько не отступая от своих излюбленных принципов не произведения революций, а лишь значительного улучшения уже существующих игровых концепций, решила взяться за лавры Super Mario 64. Разработка игры ведется уже более года и постепенно близится к завершению. Banjo-Kazooie уготована участь очередного суперхита, успешной переделки Mario, и в конце концов, просто великолепной игры.



Разговоры с представителями флоры и фауны, населяющими миры игры, могут серьезно помочь в решении головоломок и поиске предметов



Сюжет игры как никогда прост, и в этой области **Banjo-Kazooie** можно считать абсолютным клоном Mario. Значит так: украл очень плохой монстр подружку медведя **Banjo** по имени Piccolo, держит в своих подземельях под замками да за решетками, а по множеству миров раскидал головоломки, которые медведю глупенькому решать придется. Сюжетная линия сразу же возвращает нас к Mario, Zelda и еще доброй сотне-другой платформенных аркад и игрушек других жанров. В **Banjo-Kazooie** главное — феноменально интересный игровой процесс и действительно забавные герои, атмосфера приключения и отличная графика, множество красивых миров и замечательные монстры. Обо всем поподробнее.





В игре имеется два основных персонажа — это собственно медведь **Banjo** и странная птичка **Kazooie**, которая, между прочим, по размерам даже больше медведя. Тем не менее, каким-то совершенно непонятным образом она умудряется залезать в рюкзак Banjo, где и проводит основную часть времени. Птице медведь обязан способностью летать, а в ее лице всегда получает необходимую поддержку и помощь в разрешении головоломок. На взаимоотношениях и совместных действиях двух персонажей и основаны почти все игровые моменты в игре, так как в большинстве головоломок от вас потребуются слаженные действия обоих героев, каждый из которых будет заниматься своей частью задачи. В каждом из доступных миров у героев игры будет отдельная миссия, в которой помимо стандартного уничтожения босса, придется решать многочисленные головоломки, а также искать необходимые предметы, что фактически приближает каждую из миссий к квесту в RPG-играх. Помимо прочих паззлов, на каждом из уровней разбросаны кусочки одной большой головоломки, которая в случае ее сбора и решения открывает доступ к новым мирам с новыми загадками. На момент написания этой статьи уже были полностью готовы шесть огромных миров, каждый из которых по размерам превышает стандартный уровень Super





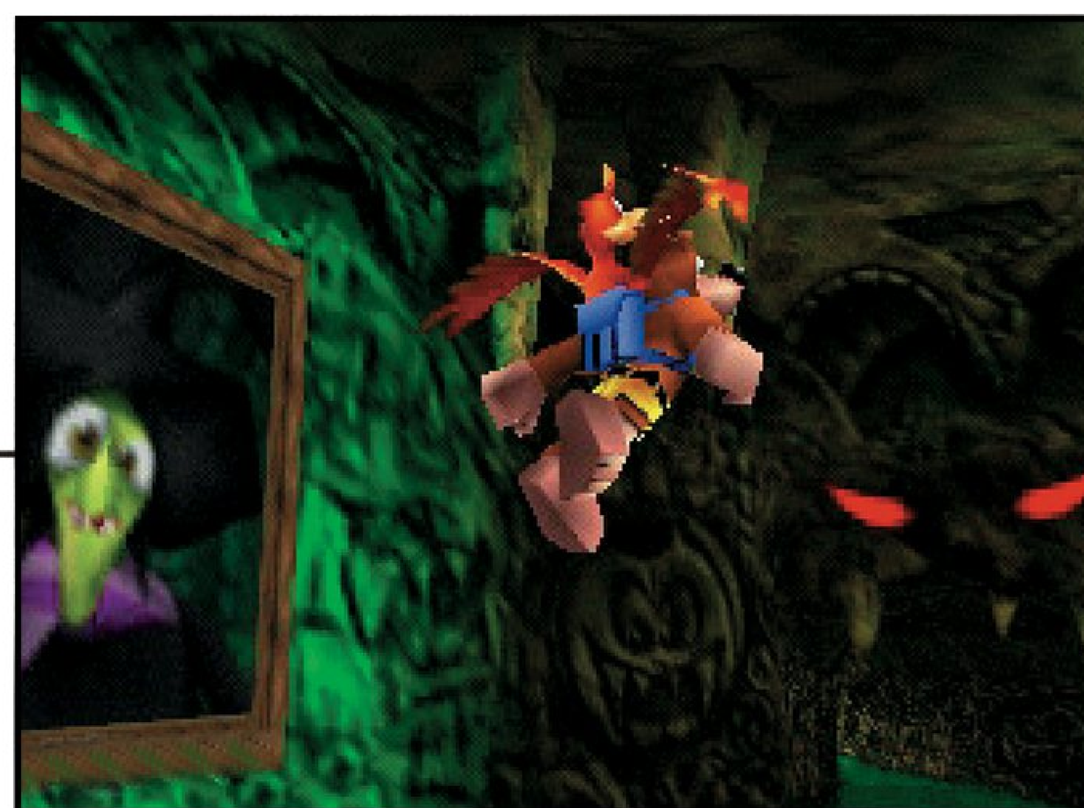
Сергей ОВЧИННИКОВ



Медведь не только симпатичен, но и очень красиво «слеплен»

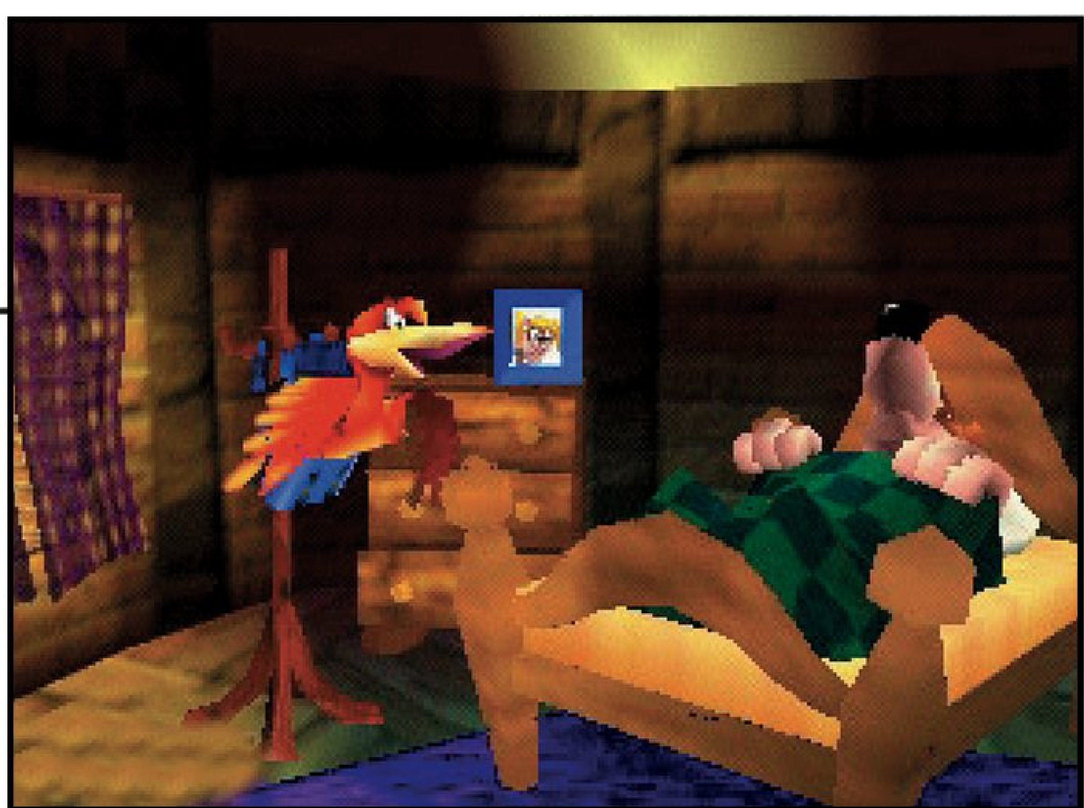
Mario 64 примерно в десять раз. Всего же Rare планирует создать девять таких миров, плюс всевозможные бонусы.

В графическом плане, как это ни банально звучит, игра будет просто поражать. По сравнению с Super Mario заметны значительные сдвиги в лучшую



Одним из самых интересных моментов в игре станут полеты птицы с медведем в нагрузку

сторону. Текстуры в Banjo-Kazooie выглядят значительно четче, чем в Mario, и все благодаря сверхзасекреченной системе рендеринга, уже применявшейся в Diddy Kong Racing, только теперь еще немного усовершенствованной. Что касается полигональных моделей персонажей и монстров, то они достаточно просты (разве что кроме самого медведя), но зато снабжены такими ярки-



«Видеовставки» выполнены на движке игры и помогают лучше ощутить атмосферу. Мультики в полном 3D — что может быть лучше?

ми и четкими «татуировками», что кажутся просто фантастически красивыми. Так же ярки и необычны ландшафты. Снег, зеленая травка, скалы, холмики, возвышенности, озера, реки и даже лужи — все пышет цветами и выглядит так, как будто все пейзажи заблаговре-



Самодовольные обаятельные орки

менно были вымыты шампунем и пройдены много раз пылесосом. Ни единой пылинки, и что особенно приятно — практически никаких намеков на туман. Как и в некоторых других своих играх, Rare пришла к выводу, что уж лучше ограничить обзор, чем скрывать все красоты природы за толстым слоем тумана. Видимо, английским программистам и дизайнерам из Rare просто не хочется видеть на экранах телевизоров то же, что они видят из своих окон помногу месяцев кряду. На несколько порядков возросла интеллектуальность камеры, которая теперь будет прилагать абсолютно все усилия, чтобы не заезжать в стены и не показывать действие под неудобным углом. В Mario64 проблема камеры возникает лишь на последних уровнях, где имеется большое количество объектов и необходимы особо точные прыжки, и тут верный друг на облачке начинает подводить. Кроме того, в Mario64, к сожалению, не было возможности переключаться на вид от первого лица, который в ряде случаев мог бы пригодиться. Все недостатки исправлены в **Banjo-Kazooie**: камера действительно может свободно вращаться вокруг персонажей, приближаться и удаляться от них по вашему желанию. В автоматическом же режиме она ведет себя максимально разумно.

В **Banjo-Kazooie** есть все виды территорий и ландшафтов, которые обычно включаются в подобные игры, но теперь они снабжены значительным количеством адвенчурных элементов. На каждом из уровней живет несколько персонажей, которые играют далеко не последнюю роль в сюжетной линии, и зачастую, чтобы получить от них важные сведения, вам придется оказывать им различные мелкие и крупные услуги. Интересны монстры и боссы, таких забавных, смешных и опасных тварей вы еще точно не видели ни в одной из аркад. В Mario64 монстры носят лишь номинальное значение и просто не дают игроку заскучать, заставляя его себя уничтожать. Совсем другое дело в предмете нашего разговора. Здесь монстров не так много и они отнюдь не ходят стадами, но зато к каждому из них нужно будет применить особый подход, и кое-какие будут просто неуничтожимы обычными средствами. Разнообразие же «плохишей» и их внешний вид заставят вас если уж не рассмеяться, встретившись с ними, то по крайней мере выдавят из вас невольную улыбку. Ну где

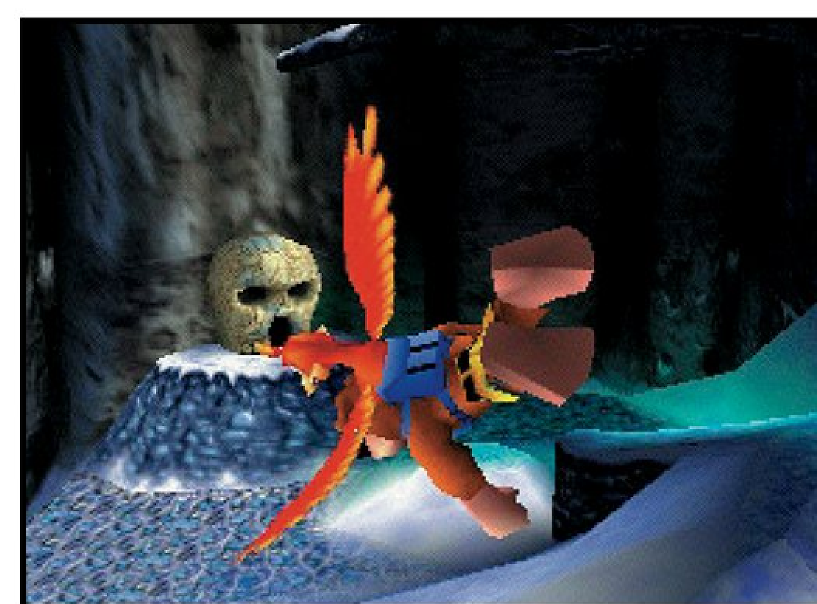




еще, спрашивается, можно найти таких миловидных орков с неизменно перекошенной диким образом физиономией? Или вот, к примеру, злобный снеговик в циллиндре, видимо, снятом с одной из жертв, и со зверской ухмылкой. А эти красавицы-лягушки, мешающие перейти через пруд? Ну а о пчелах, совершенно справедливо пытающихся отстоять свои права на мед, внезапно понадобившийся нашему медведю, и говорить нечего. Игра просто напичкана задором и весельем, поданным не в натянуто-скучном полуобразовательном стиле, а ярко и со вкусом.

Banjo-Kazooie, согласно графику Nintendo, должна была появиться в продаже 27 июля того года, и это после многочисленных задержек, переносов сроков и гнусной подмены на Diddy Kong Racing в Рождественские праздники. Некоторое время назад Nintendo все же сжалилась над игроками и решила выпустить **Banjo-Kazooie** где-то в июне месяце, так что ожидание не будет слишком долгим. Игра должна получиться отменной и уже сейчас вызывает массу шума в прессе. Пока все ждут Legend of Zelda, которая если и появится в этом году, но не раньше зимы, **Banjo-Kazooie** наряду с некоторыми другими отличными играми, выпускаемыми Nintendo весной и летом, вполне способна скрасить ожидание, и еще как скрасить — не забыть бы, чего ждали.

СИ





Сергей **ОВЧИННИКОВ**

CASTELVANIA 64

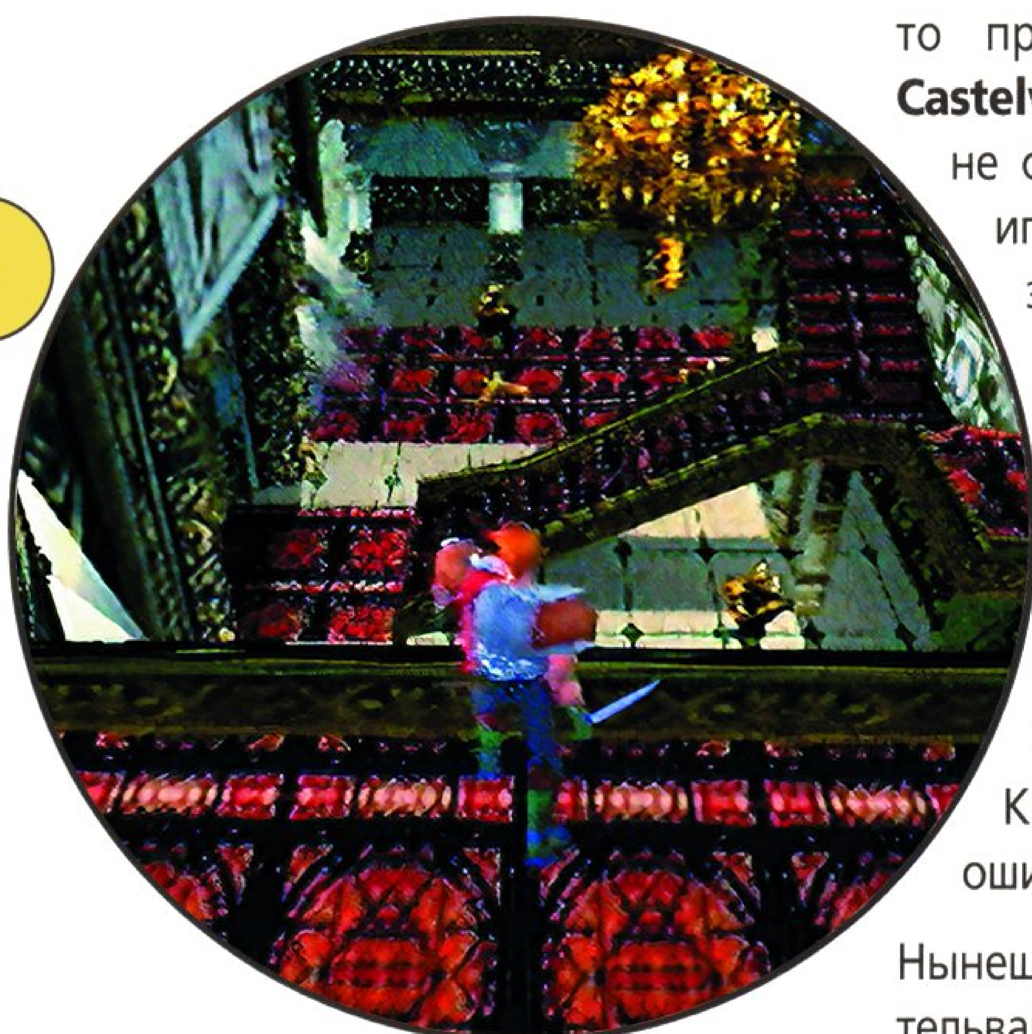
N64

Многоуважаемое

Самым главным нововведением игры обещает стать активное вплетение в игровой процесс смены дня и ночи. Днем ваши путешествия по замку будут проходить более-менее безопасно, а вот ночью...

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **3D action/RPG**
Издатель: Konami
Разработчик: **Konami**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.konami.com

издательство Konami наконец-то приоткрыло завесу тайны, окружавшую до последнего времени их самый грандиозный проект для платформы Nintendo 64 — Dracula 3D, или **Castelvania 64.** Нельзя сказать, что мы о нем раньше не знали. Еще примерно год назад Konami впервые представила эту игру на весенней выставке игрушек в Токио. Но с того времени данный проект претерпел настолько кардинальные изменения, что кажется, будто игру начали делать заново. И это не может не радовать. Все дело в том, что серия игр, известная на западе под именем **Castelvania**, является одной из самых старейших и многоуважаемых среди видеоигр. И после знакомства год назад с первыми плодами работы Konami над ее инкарнацией на Nintendo 64 многим стало по-настоящему грустно. Самым же главным объектом критики была невыразительная графика, которая не шла ни в какое сравнение с предыдущими играми этой серии, которые, правда, все были двухмерными. Но дело здесь было совсем не в плохом переходе игры в трехмерный мир, что является довольно обычным для наших дней делом. Просто прежние разработчики версии **Castelvania** для Nintendo 64 в то время не смогли передать ни атмосферу игры, ни ее потрясающую детализацию, а показали нам что-то, что можно было назвать чем угодно, но не Кастельванией. И это стало особенно бросаться в глаза после выхода предпоследней игры из этой серии Symphony of The Night на 32-битные платформы. К счастью, Konami вовремя поняла свою ошибку и решила исправиться.

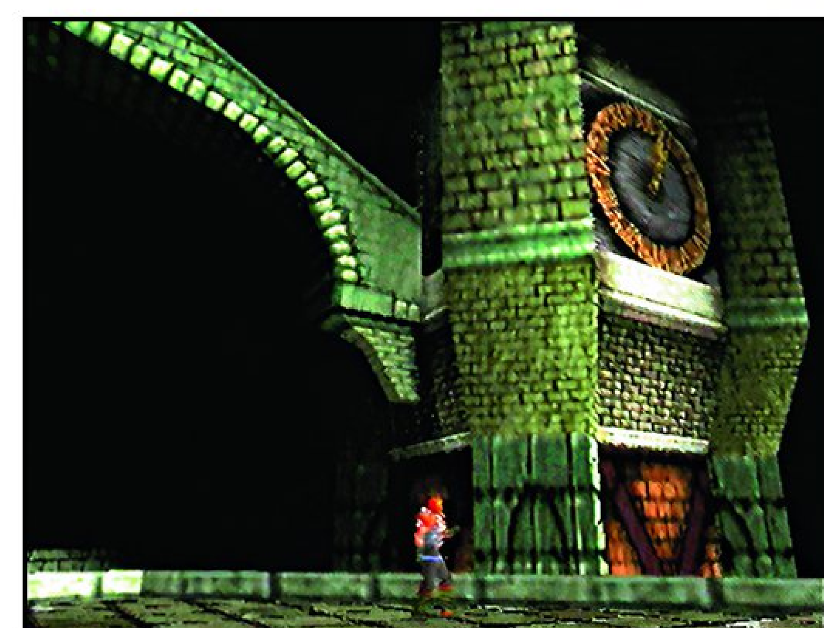


Нынешний же вариант 64-битной Кастельвании ... сможет удовлетворить как фанатов этой серии, так и тех, кому она до последнего момента была не знакома

Нынешний же вариант 64-битной Кастельвании, если судить по предоставленным нам картинкам, сможет удовлетворить как фанатов этой серии, так и тех, кому она до последнего момента была не знакома. В отличие от культовой Symphony of The Night, которая, наверное, стала последней двухмерной игрой, которой было суждено вызвать небывалый интерес со стороны игровой прессы, **Castelvania 64** является намного более модной и современной. В ней используется теперь общепринятая перспектива от третьего лица, персонаж совершает свое путешествие по полностью трехмерным уровням с хорошей степенью детализации — ну, в общем, игра полностью соответствует всем сегодняшним стандартам. Но выпуская подобную игру на платформу Nintendo 64, каждый издатель должен помнить, что на ней скоро будет выпущена Zelda, соревноваться с которой в своем классе игр занятие неблагодарное. Konami, вроде бы, все это понимает, и поэтому готовит нам не просто очередную трехмерную бродилку, а игру, полностью достойную носить имя **Castelvania**. И вот что это значит.









Начнем с того, что в данной игре вам будет предоставлена возможность выбрать одного из четырех персонажей, наделенного своими неповторимыми возможностями. Это и Shneider Belmont, член древнего клана Belmont, представители которого уже как 10 лет борются с самим Дракулой на всех популярных в Японии приставках, начиная с восьмибитной Famicom. Как и прежде, его главным оружием будет хлыст, с помощью которого его предки без труда расправлялись с силами зла. Вторым персонажем станет новый герой истории — Cornell Reinhart, который привык расправляться с тварями без оружия, а также наделен возможностью трансформации в волка. Третьим персонажем станет 12-летняя девочка с магическими способностями. Ну а четвертым героем ,будет громила, экипированный неким подобием бензопилы, неизвестно как попавшей в средневековую Трансильванию. Стоит отметить, что **Castelvania 64** пойдет по стопам своей предшественницы и станет неким сплавом игры в жанре Action и RPG. Поэтому у каждого из героев будет своя история, свои мотивы борьбы







со злом и, соответственно, своя концовка. Как и прежде, все действие игры будет происходить в самом логове Дракулы, а врагами будут выступать населяющие его замок всевозможные порождения ночи — вампиры, оборотни, ведьмы и прочая нечисть. Самым главным нововведением игры обещает стать активное вплетение в игровои процесс смены дня и ночи. Днем ваши путешествия по замку будут проходить более-менее безопасно, а вот ночью... Сами понимаете, как только солнце зайдет за горизонт, все дети ночи выйдут из своих убежищ и начнут свою охоту на вас. Ключом к победе в этой игре станет исследование всех потаиных мест замка, сбор необходимой инфор мации и предметов, а также ваша ловкость и реакция. Одним словом, дело Кастельвании живет и процветает.

На последок стоит сказать, что у данной игры уже сегодня наблюдается невообразимый потенциал, и если Konami сможет успешно его реализовать, то мы обещаем вновь вернуться к этому проекту. Надеюсь, что это произоидет уже совсем скоро. СИ

Борис РОМАНОВ

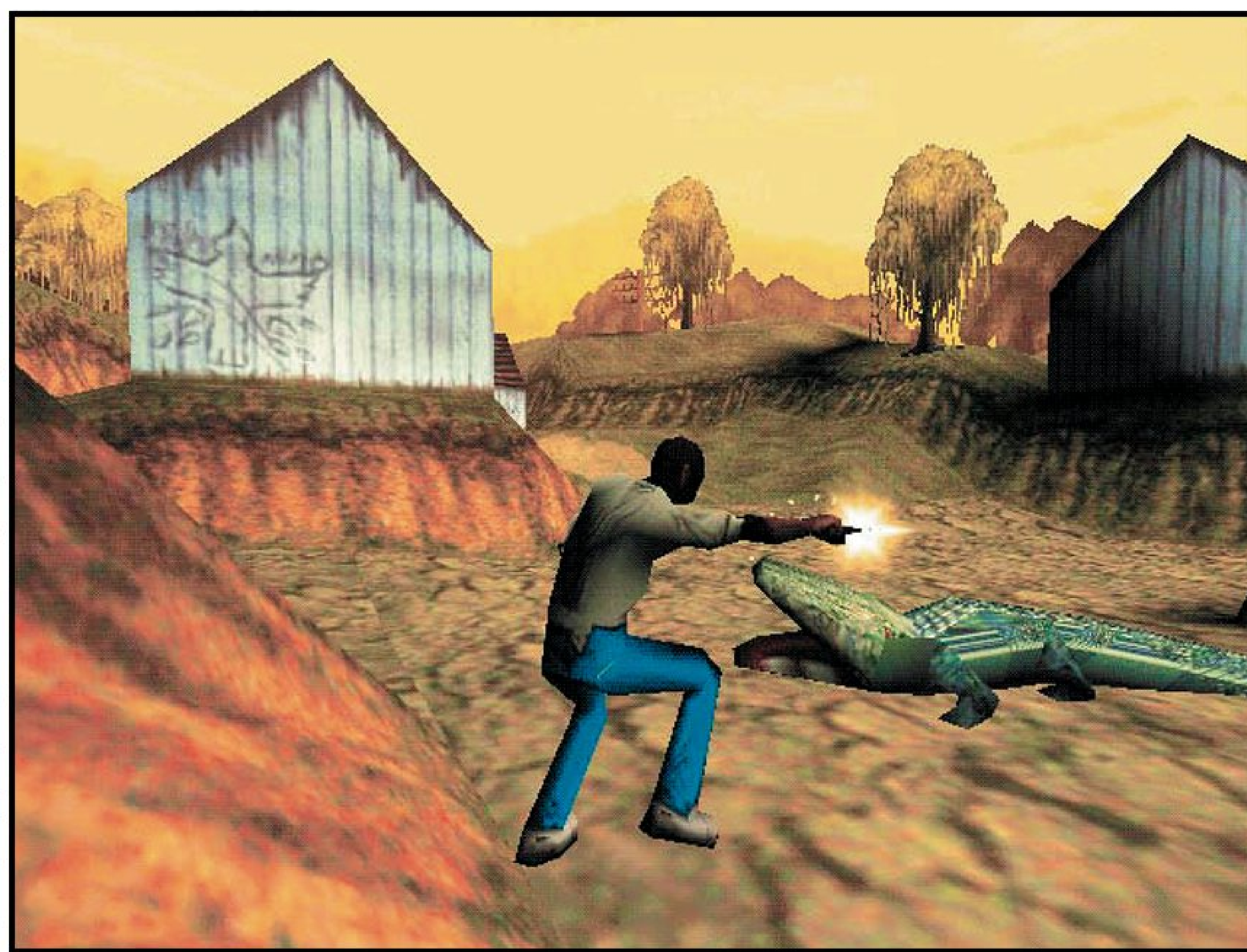
SHADOWMAN

N64 PC

Нас ждет, ни больше ни меньше, такая игра, которая в потенциале готова стать следующей ступенью в жанре трехмерных стрелялок от третьего лица...

Платформа: PC, N64
Жанр: **3D Action**
Издатель: Acclaim
Разработчик: **Iguana**
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.acclaimnation.com

Случилось страшное. Впервые в жизни мне, да и многим из нашей редакции, действительно понравилась игра от издательства Acclaim, которое за свою долгую историю заслужило себе не самую лучшую репутацию производителя самой низкопробной продукции. Но, видимо, многомиллионные убытки Acclaim'у уже порядком надоели и оно, наконец-то, решило окончательно измениться. Первой ласточкой этого процесса стал понравившийся многим Turok, который, несмотря на свои многочисленные недоработки, стал международным хитом. Его популярность, конечно, была основана в первую очередь на том факте, что год назад на Nintendo 64 таких игр, в которых приличная графика соседствовала бы со взрослой тематикой, просто не было. И сравнительный провал версии этой игры для персонального компьютера только подтвердил этот факт. Другое дело **Shadowman**. Он, в отличие от Turok, может стать той самой игрой, которая выведет Acclaim в первые ряды разработчиков игр для компьютеров, снабженных 3D-акселераторами и стать новым символом «модных» игр, гораздо большим, чем, скажем, грядущая третья часть Tomb Raider. И причин этому масса. Начнем с главной. Если вы следите за состоянием дел с играми, написанными под трехмерные акселераторы, то вы должны знать об игре Forsaken. Не знаю как насчет ее игрового процесса, но по своей графике она явно стоит в первых рядах среди себе подобных трехмерных стрелялок. Дело здесь дошло даже до того, что сами представители компании 3Dfx не смогли не отметить ее как самую яркую демонстрацию возможностей своего «железа». Посмотрим на статичные скриншоты и попробуем порассуждать о том, что ждет осенью этого года владельцев PC и зимой фанатов Nintendo 64. А ждет их, ни больше ни меньше, такая игра, которая в потенциале готова стать следующей ступенью в жанре трехмерных стрелялок от третьего лица и объединить в себе все прелести игрового процесса Tomb Raider с ужасами и страхами незабвенного Resident Evil. И хотя обе эти игры в последнее время попали под огонь критики, как со стороны игроков, так и со стороны журналистов, разработчики **Shadowman** всерьез намерены к ней прислушаться и сделать из своей игры нечто большее, чем просто сумму составляющих. Начнем с управления. В отличие от Tomb Raider, в данной игре главный герой сможет проделывать одновременно сразу несколько действий. Например, вы можете одной рукой стрелять, а другой держаться за край обрыва, либо поднимать с пола предмет. Кроме этого, **Shadowman** может лазать где ему вздумается (после того как он найдет специальный предмет), перепрыгивать с ветки на ветку или с одной веревки на другую, плавать и телепортироваться в пространстве. А теперь снова вернемся к графике. Начнем с того, что на самого героя будет натянута так называемая «мягкая текстура». На практике это будет означать то, что на нем вы не заметите разрывов между полигонами, да и сам герой при ходьбе будет в реальном времени деформироваться, как живой. Та же самая деформируемая текстура будет использоваться и в самой игре, что позволит разработчикам добиться трансформации предметов и окружения. Представьте себе, скажем, такую ситуацию. Вы подходите к стене, как вдруг на ваших глазах ее поверхность трансформируется в лицо какого-либо монстра. Либо вы спокойно идете по коридору, как вдруг пол под вашими ногами начнет деформироваться и превратится в волну, которая подбросит вверх героя и все окружающие его предметы. Кроме этого, разработчики пообещали включить в игру визуальные следы вашего присутствия, такие как дырки в стенах, которые остались от ваших выстрелов, и многое другое. И наконец, все в игре будет освещаться в реальном времени, что, естественно, добавит ей еще немного привлекательности.





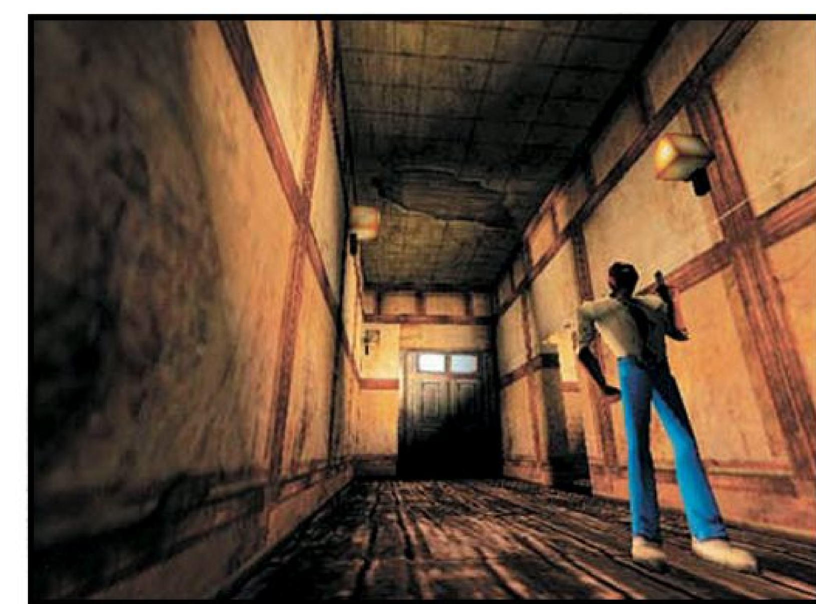


На самого героя будет натянута так называемая «мягкая текстура». На практике это будет означать то, что на нем вы не заметите разрывов между полигонами, да и сам герой при ходьбе будет в реальном времени деформироваться, как живой

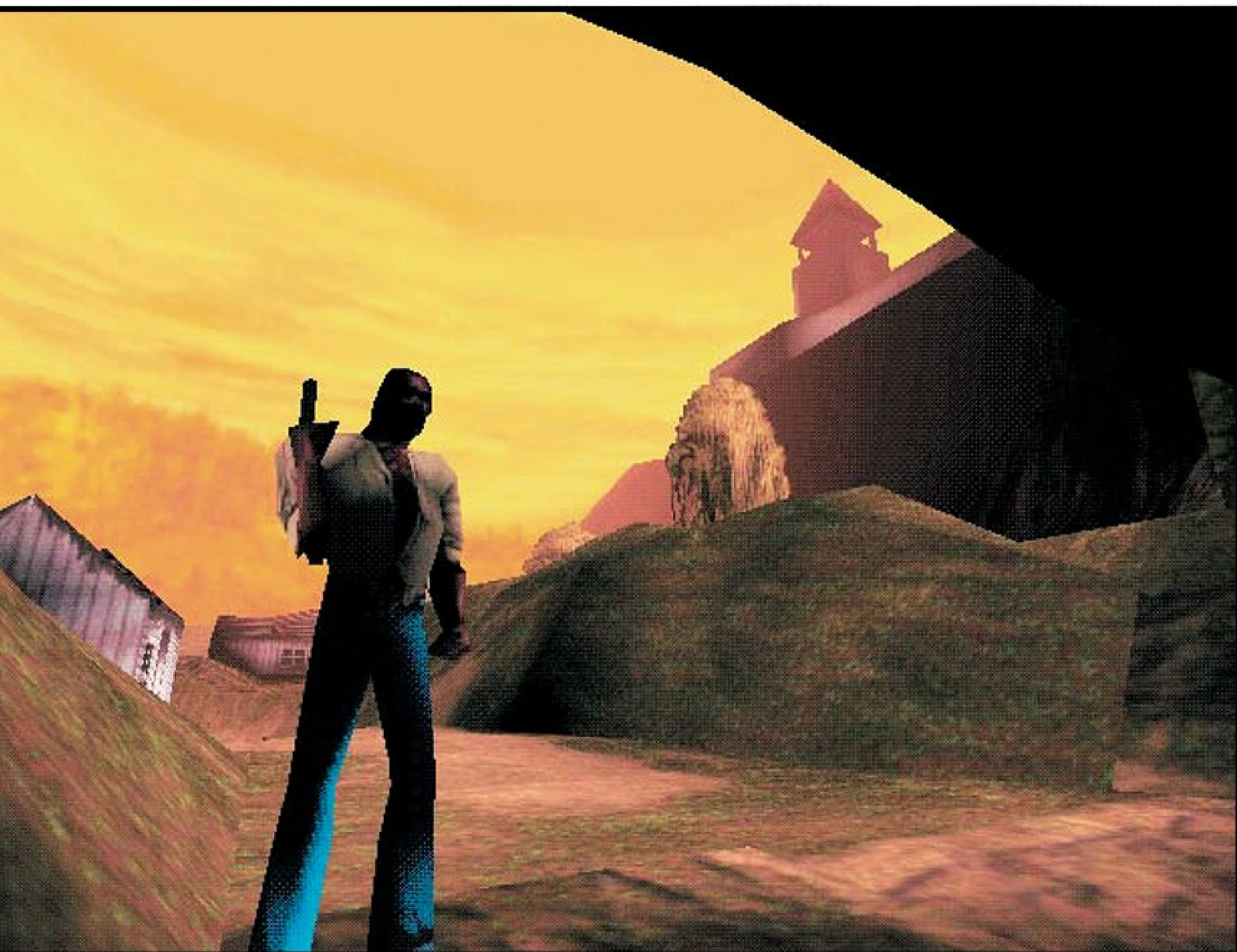
Сам **Shadowman** является героем популярного в Америке комикса для взрослых. И в соответствии с его сюжетом весь мир игры поделен на две части. Первая часть — это мир живых, где вы будете играть за обычного человека, а вторая часть игры это настоящий ад, где вам посчастливится управлять самим **Shadowman'ом**. Эти два мира очень тесно связаны, и вы сможете практически в любой момент совершать путешествия туда и обратно. Графически все это выполнено безукоризненно, а под этим я подразумеваю не то, что движок игры мощнее движка второго Quake'а или Unreal, а то, что художники **Shadowman** смогли создать такой мир, которому позавидует любая другая игра в этом жанре. Даже сегодня, когда игра находится на самой ранней стадии разработки, играть в нее просто страшно. И дело здесь не в том, что это произведение изобилует кровавыми сценами (без этого теперь никак), а в том, что игра наполнена соответствующей атмосферой. Пока вы гуляете по ее миру, вас не покинет мысль, что вот-вот что-то должно случиться, и это что-то вас напугает до смерти. Честно говоря, будет безумно обидно, если этот потенциал в процессе разработки растратится впустую, так что будем надеяться, что этого не произойдет.

В завершенной игре, по заверению разработчиков, нас будут ждать целых 25 тематических уровней, которые связаны между собой сюжетной линией. Пока ничего неизвестно о планах компании включить в игру многопользовательский режим, а также не ясно, сколько и каких врагов нам придется в данной игре перестрелять. Так же не ясно, станет ли Nintendo настаивать на смягчении уровня жестокости в версии **Shadowman** для N64 или все-таки и приставочникам достанется полная версия этой многообещающей игры. Но на все наши вопросы мы сможем получить ответ на долгожданной выставке E3 в мае. И именно там мы и сможем сделать окончательный вывод о перспективе данного проекта и, быть может, после этого вернуться к нему вновь.

СИ







Борис РОМАНОВ

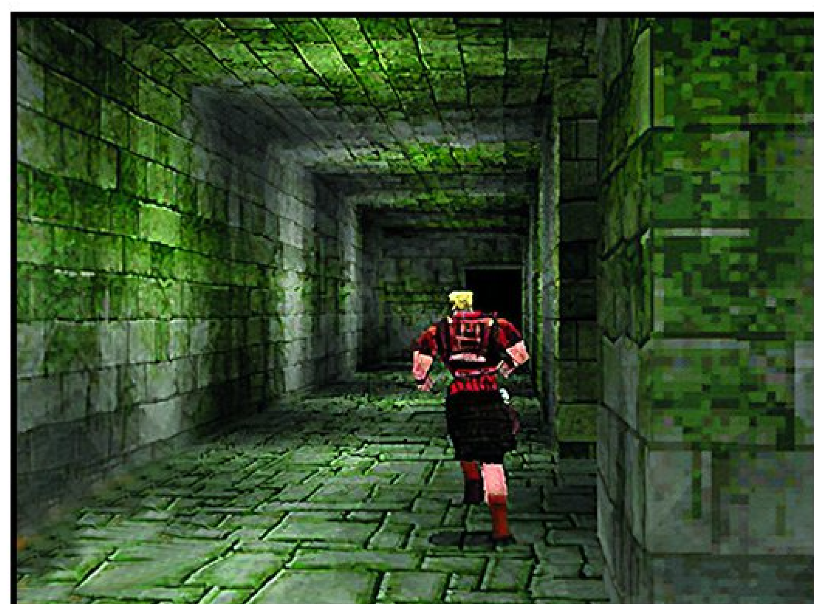
DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Итак, Duke Nukem возвращается. Возвращается, как всегда, — с оглушительным грохотом, неожиданно и необычно.

Платформа: N64, PlayStation
Жанр: **3D-Action**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **N-Space**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.gt.com**

Графически Duke Nukem: Time to Kill изменился. Хотя узнается с первого взгляда

«...Теперь монстроватые пришельцы научились путешествовать во времени. А это значит, что вскоре человечество окажется порабощенным еще на самой ранней ступени своего развития. А еще это значит, что разобраться с изобретательными пришельцами в очередной раз придется изрядно постаревшему супергерою». Честно говоря, все это звучит достаточно смешно и напоминает больше сюжет дешевых комиксов, которые валяются на прилавках захолустных американских магазинов, не избалованных покупателями. А что делать? Нельзя же менять амплуа главного героя, тем более, если это — **Duke Nukem**. С кем он еще может бороться, если не с коварными инопланетянами? Вот и приходится ему в очередной раз доставать свои пушки-пулеметы, ползать по канализационным трубам и комментировать события своим прокуренным голосом.





Но на этот раз все же кое-что изменилось. То есть концепция игровая изменилась. **Duke Nukem** не сдержался и пошел по торной дорожке госпожи Крофт. Это означает, что вид от первого лица заменился видом от третьего. Кстати, даже на картинках это выглядит очень забавно: эдакий Tomb Raider с **Duke Nukem'ом** в главной роли. Очень эффектно.

Поскольку теперь пришельцы путешествуют во времени, пытаясь выполнить свою нелегкую задачу относительно покорения целой планеты, вслед за ними придется бегать **Duke Nukem'у**. На этот раз он побывает в знакомом, думаю, уже всем современном Лос-Анджелесе, в древнем Риме, в Средневековье и на Диком Западе. Не зная предыдущих игр этой серии, можно было бы предположить, что элементы action'а будут гармонично сочетаться с какими-то образовательными элементами, что перед каждым уровнем, например, будет представлен краткая справка о времени, в котором надлежит побывать... Но — ура — дальше уничтожения средневековых витражей дело не пойдет! Все, на что можно рассчитывать — так это на краткую интерактивную энциклопедию вооружения того или иного времени. Так, например, в древнем Риме никаких патронов, спрятанных в углах, вы не найдете. Но зато в изобилии будут разбросаны кинжалы, мечи и разбитые колесницы. Выяснится также, что на Диком Западе не было ракетометов. Поэтому все, что там можно найти — это револьверы, кольты и ковбойские шляпы. Сами разработчики пока доводят эту идею до ума, чтобы в игровом процессе не возникало никаких несуразностей, связанных со временным местонахождением главного героя.







Обсуждаются в данный момент и некоторые тонкости игрового процесса. Так, например, такая важная вещь, как тип прицеливания, пока является дискуссионной проблемой. Или придется каким-то образом управлять героем для точного попадания, или будет работать auotoaim, который реализован, например, в Tomb Raider и Resident Evil. Мелочь, на первый взгляд, а от нее зависит само качество игрового процесса.



Интерактивность сильно уменьшится. Еще бы, одно дело — бить спрайтовые тарелки и уничтожать совершенно плоские лампочки, а другое дело — полная трехмерность. Правда на одном из screenshot'ов изображена полицейская машина в процессе исполнения сложного кульбита на высоте в несколько метров. Что это — результат разрушительного воздействия главного героя на окружающую среду, обычный fake или положенный сценарием анимированный отрывок?

Графически **Duke Nukem: Time to Kill** изменился. Хотя узнается с первого взгляда. Как все-таки приятно, когда бывшая спрайтовая фигурка с шестью фреймами превращается в полноценную полигональную модель! Торжество разума над архаизмом! Но «квадратности» избежать пока не удалось. Я даже подумал о том, что у Дюка очень подходящая прическа и физиономия для того, чтобы стать трехмерным с минимальным количеством полигонов. Иначе идеально квадратная голова смотрелась бы как-то неестественно. Монстры тоже стали трехмерными, но вблизи они очень похожи на измятые коробки с простенько нарисованными страшными мордами. Однако все лучше, чем спрайты...

Итак, **Duke Nukem** возвращается. Возвращается, как всегда, — с оглушительным грохотом, неожиданно и необычно. Полигональные персонажи — то, к чему призывали игроки еще со времен первого 3D-Action серии — наконец-то появились. Но — зато исчез старый добрый вид «из глаз», а вместе с ним — и половина ощущений от эффекта присутствия. Другая игра? Да, наверное... Но вместе с тем, чтобы сформировать окончательные выводы, надо бы дождаться выхода **Duke Nukem: Time to Kill**...

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

ALLODS

PC

Allods — действительно оригинальная игра ...

Платформа: PC
Жанр:
RPG с элементами стратегии
Издатель: 1С/Бука
Разработчик:
Nival Entertainment
Требование к компьютеру:
P-133 (настоятельно рекомендуется P-166), 16 Мб RAM (рекомендуется 32 Мб), 130 Мб на жестком диске, Win'95/NT 4.0
Количество игроков: **1-16**
Интернет: www.nival.com

Достоинства:
Оригинальный подход к системе боя в RPG, «родной» продукт, очень привлекательный внешний вид.

V	1
S	1
I	2
G	1,5
O	1,5
A	1

Недостатки:
Некоторая однотипность уровней.

Резюме:
Первый отечественный проект международного уровня.

8

До того, как мы смогли поиграть в почти финальную версию игры (ох, как это сказалось на нас — выпали из творческого процесса на целую неделю!), оценивать ее мы могли только по немногочисленным скриншотам во всех популярных игровых журналах. Сложилось стойкое впечатление, что будет это что-то вроде клона Warcraft с некоторыми элементами RPG. Но как же мы ошибались... Внешний вид оказался настолько обманчив! Смело беремся утверждать, что все обвинения разработчиков в клонмейкерстве не имеют никаких оснований и **Allods** — действительно оригинальная игра, представляющая собой RPG с привычными для RTS картами и системой управления unit'ами.

Впрочем, то мнение, которое сложилось после пары дней игры, как потом оказалось, тоже не до конца соответствовало действительности. Мы было ударились в другую крайность — это ролевик и никаких тебе стратегий! Сами посмотрите: сначала один, а потом и группа героев бродят в поисках решения загадки, могущей повлиять на судьбы средних размеров фэнтезийного мира, постепенно изменяя его и себя. Где она, стратегия? Но, пообщавшись с разработчиками и еще несколько дней с удовольствием поиграв, мы пришли к выводу, что заявленные «элементы стратегии» — отнюдь не попытка улучшить продаваемость своей игры, а ее важный компонент. Конечно, говорить о глобальном распределении многообразных ресурсов, учитывании сотен факторов, влияющих на развитие управляемого объекта и сложных контактах с равноценными партнерами-противниками не приходится. Все-таки это скорее не 100% стратегия, а 50%-ный wargame. То есть вам придется думать о выборе состава своей маленькой армии и о таком ею управлении, чтобы взаимодействие входящих в состав разных родов войск было оптимальным. Ну да ладно, к этому у



Как справиться с непобедимым монстром? Заманить его в ловушку



Один бьется, двое смотрят

подробнее вернемся ниже.

Поскольку игра в первую голову является самым натуральным ролевиком, очень большое значение имеет сюжет. Его завязка уже неоднократно упоминалась в многочисленных preview, поэтому остановимся на ней кратко. Мир **Allods** в результате магического катаклизма оказался расколот на отдельные острова, существование и стабильность которых поддерживается могущественными магами. Каждый из магов жил в своей собственной башне в центре каждого из аллодов, и его силы сдерживали кусочки земной плоти от дальнейшего раскола. Один из аллодов, Умойр, почему-то оказался отрезан от остального мира. Любой мог попасть туда, но никто не был в состоянии вернуться. Многие экспедиции были отправлены туда, в надежде приоткрыть завесу тайны, но все безуспешно. Вот и очередная партия из четырех героев отправляется одним из королей на верную смерть. При переносе их на место будущей деятельности произошла одна неприятность — отряд оказался разбросан в пространстве. Таким образом, сначала вам придется управлять всего одним членом бригады по устранению неприятностей. Первоначальная задача — найти своих соратников и выяснить, что же произошло с магом-хранителем, плюс попытаться раздобыть мощное оружие, с помощью которого ваш повелитель надеется добиться победы в многолетней войне, которую он ведет с другим королем. Разумеется, оказывается, что вся эта суета ничего не стоит перед лицом нависшей над всем миром Аллодов опасности.

Как выглядит развитие сюжета? Игра построена на подобии все тех же набивших оскомину RTS, то есть представляет собой набор последовательных миссий. Конечно, это не самый лучший вариант для RPG, так как разбивает единый игровой мир на части, но реализовано все изящно. На острове существует около двух десятков мест, в которых и происходят действия. Путь же до них как не представляющий особого интереса вырезан. Всего миссий около тридцати, причем существуют как сюжетные (выполнение их необходимо для прохождения), так и побочные, которые не обязательны, но, во-первых, придают жизненности игровому миру, и, во-вторых, позволяют повысить благосостояние и потренироваться. Естественно, по мере прохождения игры вам встречаются персонажи, которые делятся крупицами информации о положении на аллоде, и постепенно из разрозненных фрагментов складывается пугающая картина.

Для придания упорядоченности происходящему центром, из которого действует ваш отряд, выбран город Плагат, столица Умойра. Только в нем находится оружейная лавка, в которой вы можете обменять горы ненужного барахла, собранного при выполнении миссий, на всего лишь пару-другую предметов, которые способны несколько усилить характеристики героев. Это могут быть простые и магические

Спасайся! Дракон!!!



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

доспехи, оружие, книги с новыми заклинаниями, магические свитки и эликсиры. Изобилие просто поражает. Но еще сильнее поражают цены. Хозяин этой лавки, похоже, решил стать новым правителем этого острова и копит денежки на покупку трона. Двадцать штук золотых за не самый крутой меч — каково? Да за такие деньги можно нанять небольшую армию! И это при том, что начинаете вы с жалкой сотней в кармане. Еще в городке находится школа, где вас за совершенно бешенные деньги могут обучить владению оружием и поднять знание магии. Ценность этого заведения очень сомнительна. В бою-то опыт растет даром. И наконец, здесь есть трактир, в котором вы получите большую часть заданий и сможете нанять наемников для их выполнения. Наемники — нечасто встречающаяся в RPG черта. Польза их несомненна (ведь они иногда оснащены куда круче основных персонажей), да и цена вполне приемлема, поэтому если вам встретилась какая-нибудь непроходимая миссия, вспомните об этих смертниках. Да, да, век наемника недолог, и мало кто из них вернулся в город после того, как они позарились на наши деньги. Но не злоупотребляйте этим пушечным мясом — опыт, приобретенный вашими героями, обратно пропорционален количеству взятых с собой солдат удачи. Да, и еще. Наемники, как и в жизни, не бесконечны, поэтому если к ним относиться совсем наплевательски, то можно попасть в неприятную ситуацию — опять проблемы, а помощи уже ждать неоткуда! Вышеупомянутые элементы стратегии по большей части заключаются в том, чтобы после нескольких часов, проведенных в тщетных попытках выполнить очередную задачу, считать ближайшую городскую запись и решить, какой из доступных отрядов взять с собой. Плюс к этому, надо грамотно использовать его возможности непосредственно в бою. Но это уже тактика.

После того, как вы закончили набор отряда и экипировку своих героев (экипировать наемников нельзя, они на самообеспечении), предстоит выбрать миссию. Для этого существует великолепно нарисованная от руки карта Умойра, наверху которой находится список доступных заданий. После выбора одного из них отряд оказывается на типичной для RTS карте. Несколько подробнее мы опишем все это ниже, пока же отметим, что дальнейшие события очень похожи на происходящее в каком-нибудь wargame в реальном времени. Те же unit'ы, те же битвы, только тактические приемы побогаче благодаря наличию магии. Суматошность сведена к минимуму за счет небольшого количества участвующих в потасовках и удобной системы управления войсками. Почти всегда вы можете вполне продуманно воспользоваться всеми возможностями каждого члена своего отряда и за счет этого добиться победы над как всегда численно превосходящим врагом. Эта нетрадиционная система битв и есть основное достоинство игры и ее самая оригинальная для RPG черта. Но не верьте тем, кто утверждает, что это RTS. Самый что ни на есть чистый, незамутненный ролевичок с системой боя от третьего лица в реальном времени. Просто, наглядно, естественно и удобно. И никакого строительства изрядно надоевших стандартных баз!

Какой красавец! Большой и синий. Вот только жутко медлительный

Еще одна погрешность AI. Увы, людоед видит только рыцаря. А помрет от магии

Цели миссий несут на себе явный отпечаток RPG — очень редко это истребление всех подряд. По большей части необходимо найти что-либо или кого-либо, пробраться в определенное место, уничтожить строго определенную группу людей или монстров. Но как раз к системе построения миссий у нас самая существенная претензия — очень часто для выполнения задачи необходимо обследовать меньше половины карты. А на оставшейся ее части оказываются разложены всякие соблазнительные предметы! Неужели нельзя было хоть как-то намекнуть на их наличие? Ну хоть поставить указатель «Осторожно! Гнездо орков!» или «Ценный артефакт лежит... ->». Ох уж эти ленивые сценаристы (правда, они клянутся, что кое-что будет исправлено)! В результате советуем вам даже после достижения цели не прекращать выполнения миссии, а обследовать всю карту до конца. Плюс то, что нет никаких головоломок, но при выбранной системе они были бы мало уместны. Слишком ярко выражена в **Allods** action-направленность.

Еще чуть-чуть о сюжете. Хоть мы и не доиграли до конца, но похоже, что он линеен и никаких разветвлений нет. Печально, хотя назвать это недостатком мы не можем. Скорее, упущенной возможностью.

Ну, с сюжетом все, перейдем к следующему (а может и предыдущему) по важности — графике. Не секрет, что большая часть игроков при теперешнем изобилии вновь выходящих игр сначала смотрит на внешний вид продукта, а уже потом оценивают его привлекательность в смысловом плане. И это правильно, так как в хорошей игре должно быть хорошо все. **Allods** в этом плане производят двоякое впечатление. Стоит отдельно рассматривать две их части: графика в миссиях и все остальное. Так вот, все остальное — выше всяких похвал. Очень качественные анимационные трехмерные ролики, сделанные хоть и без применения технологии motion capture, но все равно производящие самое лучшее впечатление. В отсутствии стиля аниматоров точно не обвинишь. Статичные картинки тоже очень красивы, чувствуется, что художники поработали с удовольствием. Особое впечатление производят оружие и

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

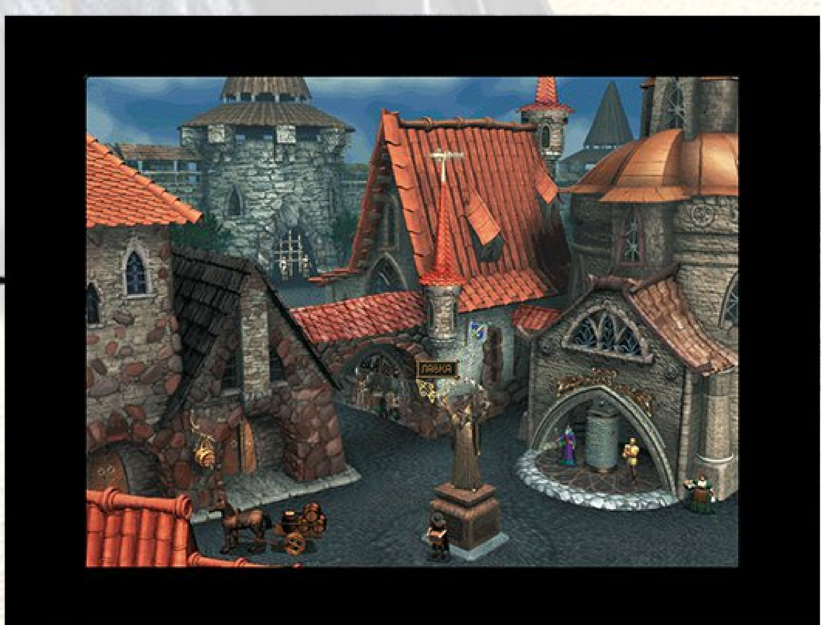
доспехи воинов. Заниматься украшательством своего персонажа можно до бесконечности, просто чтобы посмотреть на его внешний вид. Непередаваемо! Спешите увидеть.

Далее небольшое очернительство, которое скорее оценивает не абсолютный уровень качества, а скорее, соотношение с нашими мечтами. Увы, графика в миссиях хоть и хороша, но уже не так идеальна. Да,



Карта Умойра

рельеф трехмерен (по крайней мере, с точки зрения соблюдения некоторых физических законов). Есть холмы, видимость с которых больше. Забираешься на них медленнее, спускаешься быстрее. Впадин, которые бы были ниже уровня почвы, нам не встретилось. Но ущелья в горах присутствуют. Есть леса, в которых могут прятаться монстры. Но спрятаться от них нельзя. Да, применяется real time ligthing. Всякие огненные заклинания служат источниками света (безумно красиво в темноте), все обьекты отбрасывают тени, есть смена дня и ночи (что отражается на цветовой палитре). Да, внешний вид персонажа меняется в зависимости от того, что он держит в руках (с некоторыми ограничениями). Да, монстры превосходно анимированы и при



Центр ваших операций — славный город Плагат

гибели они не пропадают с легким хлопком, а падают на землю и быстренько превращаются в скелеты (тоже, конечно, далеко от реальности, но уже лучше, чем в большей части аналогичных игр). Ко всему этому на земле остаются следы от бушевавших на этом месте стен магического огня. Деревья горят (листва на них, кстати, шевелится). Здания на картах хоть иногда и несколько не в масштабе, но прорисованы очень красиво. Вода не прозрачна, но статичной не является и не напоминает синюю кляксу. Плюс все это великолепие в разрешении до 1024x768 в High Color. Мелких деталей масса. Разве что отдельных травинок не видно. Но. Общий вид все равно несколько странный. Если вы видели WarCraft, то легко сможете понять, о чем мы говорим. Неестественно. Все вроде есть, но что-то не так. Магия... хороша, но почему облако тумана квадратное??? Хорошо хоть углы не острые. Правда, стоит отметить, что через этот туман видны находящиеся в нем обьекты, что является несомненным достоинством. Fireball очень недурен, освещает при полете местность, но вот спрайтовая стена огня... О-хо. Плюс приличные системные требования, когда для разрешения 800x600 разработчиками рекомендуется P200 и 32Mb RAM. А таких машин на теперешний момент не так уж и много.



Вокруг этого холмика только что кипела жаркая битва. В буквальном смысле слова. Противник подогревался огоньком, оставившим следы на траве и деревьях

Несмотря на все вышесказанное, суммарно графическая часть игры все равно очень хороша. Мало найдется игр, которые смогли бы не только превзойти, но даже конкурировать с **Allods** по этой части.

Поехали дальше. Огромное значение в ролевых играх имеют персонажи и монстры. Вот в этой области недостатков практически нет. Во всяком случае, достойных упоминания. Герои в игре разделены на два класса: маги и воины. Со всеми стандартными особенностями этих классов. То есть маг не может носить доспехи, а воин не может применять магию (если только с помощью свитка). Воины делятся еще на два подкласса — рыцари и лучники, но они могут совмещать обе эти специализации. Наемники, разумеется, также подлежат этому разделению. Кстати, героев по мере прохождения становится больше одного, причем все являются совершенно равноценными членами партии, вот только специализация у них разная. Количество характеристик и умений для персонажей в **Allods** не рекордно, но вполне достаточно для того, чтобы они через некоторое время приобрели некоторые индивидуальные черты. Базовых физических характеристик четыре — сила, ловкость, разум, дух. Они не изменяются в процессе игры. От них частично зависят другие свойства персонажа: его устойчивость к различным воздействиям (типа меча в бок или огненного дождя с небес), уровень жизненных сил и маны, способность сражаться и так далее. Умения относятся к боевым и магическим — то есть это либо способность махать дубиной и пускать стрелы, либо умение попасть в цель заклинанием. Разумеется, с ростом опытности героя улучшаются и его характеристики. Причем что тренируешь, то и растет. Ну и, наконец, еще раз отметим, что индивидуализации внешнего вида персонажа сильно способствует широкий выбор прикида. Хотя в миссиях это несколько усечено (например, плащ всегда оранжевый). Да, одежда не только меняет внешность, но и влияет на характеристики.

Перейдем к монстрам. Все что душеньке угодно. От бешенных белок размером с крупную собаку и летучих мышей до дракона, линеечки жизненных сил и маны которого повергают столкнувшегося с ними впервые в шок. Еще раз повторим, что нарисованы и анимированы они просто прекрасно, возможности их также широки: есть как толпы слабых, плохо защищенных монстров, так и бронированные чудовища, способные одним ударом повергнуть самого крутого вашего рыцаря на землю. Драконы же способны провернуть подобный фокус со всей вашей командой разом. Соответственно, и приемы борьбы с живностью должны быть разные. На тему AI пока можно сказать только то, что он не безнадежно тупой. Почуявшие смерть монстры пытаются сбежать, действовать они норовят группой, причем соблюдая специализацию (то есть лучник не стремится стрелять в упор). Но все равно их поведение временами странновато. Иногда случаются какие-то совершенно немотивированные перемещения, о заманивании в засаду речь вообще не идет. При наличии некоторых особенностей рельефа вполне можно поставить монстра в такую ситуацию, когда он не может из двух возможных вариантов движения выбрать хоть один и бесславно гибнет. В целом же все на хорошем уровне.

Для игры данного жанра глупо было бы не упомянуть о магической системе. Подробно мы ее описывать не будем и вообще лучше приведем небольшой кусочек из описания к игре.



Магия

В мире Аллодов магия базируется на пяти энергетических сфе-

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

рах. Слово «сфера» имеет скорее символический, чем физический смысл, потому что речь идет об энергетическом потоке или линии. Творя заклинание, маг использует энергию определенной сферы, и от этого непосредственно зависит результат магического воздействия. Чтобы особенно подчеркнуть это обстоятельство, сферам дали названия по именам пяти основных стихий — Огня, Воздуха, Воды, Земли и Астрала.

Магия сферы Огня

Магия сферы Огня содержит разрушительные заклинания, вызывающие все виды тепла и пламени — огненные снаряды и препятствия.

Магия сферы Воды

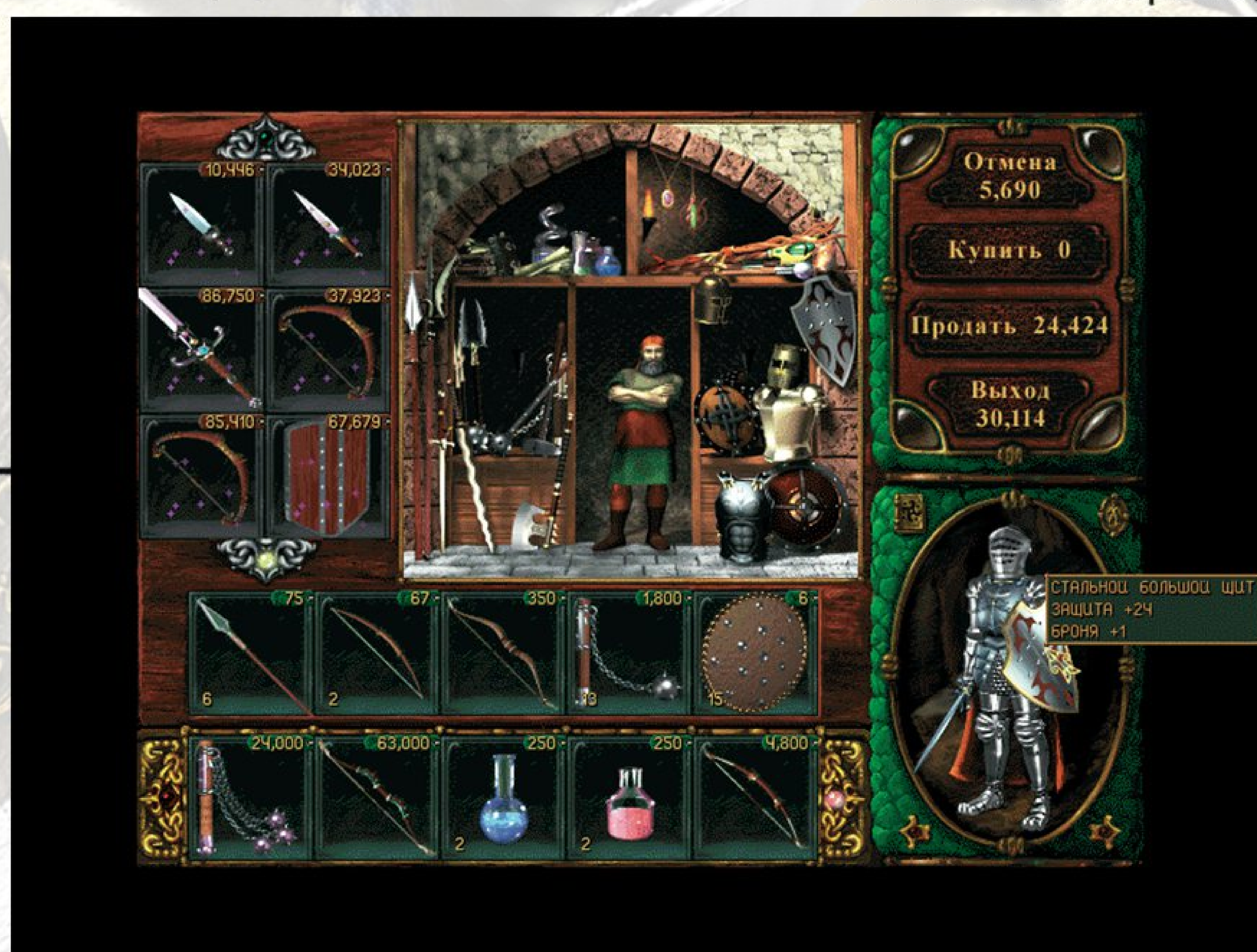
Магия сферы Воды также содержит преимущественно боевые заклинания, но они не производят немедленного разрушения, а действуют опосредованно. Например, используя магию сферы воды, можно создать ядовитый туман (poison fog), который сам по себе не является разрушительным, но попавший в него персонаж получает повреждение от воздействия яда. Все состояния воды и растворы, а также понижения температур подвластны магии сферы Воды.

Магия сферы Воздуха

Заклинания, вызванные магией сферы Воздуха, влияют на воздушные и световые потоки. Применяя их, маг воздействует на врага не только силой своей боевой мощи, но также хитростью и обходными путями. Свет и вспышки молний, иллюзии и зрительные эффекты — оружие мага, использующего сферу Воздуха.

Магия сферы Земли

Магия сферы Земли способна обратить врага в неподвижную статую и обрушить на его голову каменный град. Но в ее власти и уменьшить вред от этих повреждений.



Лавка грабителя оружейника. Меч и лук продаются, каждый за 85.000 золотых. А на счету жалких 6.000. Правда, есть кое-что на продажу

Магия сферы Астрала

До начала Эры Островов маги знали о существовании сферы Астрала, но воспользоваться ею было практически невозможно. Но нет худа без добра, и несмотря на все трагические последствия катаклизма, расколовшего мир на острова, он сделал доступной энергию Астрала и дал толчок развитию магии этой сферы.



Драконы думали, что они нас зажали. Жаль, что денег у них оказалось всего по двадцать штук золотом

До сих пор магия сферы Астрала остается неизученной, хотя и самой мощной областью магии мира Аллодов. Ее заклинания оказывают не только внешние воздействия на объекты, но изменяют их внутреннюю сущность. Они позволяют магам мгновенно переносить свое физическое тело из одной точки пространства в другую, менять свои характеристики и дают им массу других возможностей. Противостоять таким заклинаниям очень трудно, также как трудно их преодолеть.

Овладеть заклинаниями сферы Астрала чрезвычайно сложно, а обучение — смертельно опасный процесс, поэтому число магов, в совершенстве владеющих известными аспектами этой магии, весьма мало.

Интерфейс. Идеален. Управление просто, удобно, интуитивно. Вдобавок ко всему панели красиво нарисованы и занимают минимум места, не ограничивая игровой экран. Рюкзак и магическая книга всегда могут быть убраны, позволяя видеть более чем достаточный участок местности вокруг ваших героев, что так необходимо для правильного управления всеми ими. Плюс все сделано очень стильно и оригинально.

Звуковое оформление. Несомненно, звуковые эффекты выполнены очень хорошо и похожи на те звуки, которые призваны отображать. Музыка же несколько однообразна, хотя и высококачественна. Отдельного упоминания заслуживает озвучивание персонажей. Разработчики, в отличие от еще одной российской компании (не будем ее упоминать прямо, все и так догадаются), не стали жадиться и озвучивать все на кухне силами своего коллектива. Голоса, как правило, подобраны хорошо и соответствуют внешнему виду персонажа. Начинаешь верить в то, что ему не безразлично произносимое. То что надо.

Многопользовательский режим. Много писать мы о нем не хотим, упомянем только о том, что все возможные виды есть: модем, прямое соединение, локальная сеть и Интернет. Возможен как deathmatch, так и cooperative. Наиболее интересным представляется вариант a la battle.net на выделенном сервере. На приличных размеров карте живут монстры, разбросаны рюкзачки с барахлишком и бродят жадные до крови игроки. Естественно, характеристики героя сохраняются при каждом новом подключении, и даже в случае смерти (это, к сожалению не касается имеющегося на момент несчастья инвентаря, который остается лежать на земле рядом с трупом). Увы, как раз по поводу именно этого варианта не все до конца ясно. Поддержание серверов требует денег, и этот вопрос на момент написания статьи не был до конца решен.

Есть у этой игры и еще одно достоинство. Делалась она нашими людьми и изначально на русском. Поэтому ни один смысловой нюанс не уйдет от вас.

Ну да пора завершать. Что мы можем сказать напоследок? Как, вы все еще здесь? А почему вы до сих пор не бежите в магазин (но не на рынок)?!

СИ

Альтернатива: **Прямой не усмотрели**



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

ULTIMA COLLECTION

Любопытный диск

Если вы ультимный фанат и хотите продемонстрировать свою благодарность Origin за создание этой культовой игры, купите фирменный диск.

Платформа: PC
Жанр:
сборник классики RPG
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Origin**
Требования к компьютеру: 386, 4Mb RAM, CD 1x, Win'95
Интернет:
www.origin.ea.com

Достоинства:
Наличие интервью с Лордом Бритишем.

Недостатки:
Отсутствие многих необходимых для такой коллекции игр, полное отсутствие работы над играми перед изданием в коллекции.

Резюме:
Этим диском Origin могла бы покорить Митинскую толкучку.

V	0,8
S	0,4
I	0,6
G	2
O	0,8
A	0,4

5

попался нам на глаза ныне. Носит он гордый лейбл Origin и не менее гордое название, однако по сути своей мало чем отличается от того, что нехорошие дядьки продают на рынке за 25 деноминированных рублей. Вернее, нет, отличается: у пиратов на дисках игрушки упакованы бывают.

Ultima Collection — это сборник девяти культовых ролевых игрушек серии Ultima — от Ultima I: The First Age of Darkness до Ultima VIII: Pagan, плюс так называемая Ultima 0, Akalabeth, — первая коммерческая игра Лорда Бритиша (в миру — Ричард Гэрриот, Richard Garriot, основатель компании Origin), с которой все, собственно, и началось. Все игры представлены в максимально полных версиях — то есть две части Ultima VII уже укомплектованы двумя дополнениями, а Ultima VIII идет вместе со Speech Pack'ом. Помимо названных игр, на диске присутствует набор небольших интервью Лорда Бритиша (взятых в натуральных условиях обитания, судя по интерьеру и одежде знаменитого программиста, прямо в замке в Британнии), а также демки и ролики, посвященные другим творениям Origin, включая ролик по Ultima IX.

Поскольку единственной игровой новостью на диске является Akalabeth, то о ней немного подробнее. Лорд Бритиш (кстати, это имя у него появилось из-за клички Британец, кото-









Akalabeth

Ultima I: The First Age of Darkness





рую он приобрел в летнем университетском лагере в связи со своим мнимым английским акцентом), учась на программиста, в порядке практики писал небольшие текстовые ролевые игрушки, построенные во вселенной Dungeons & Dragons, и называл их довольно незамысловато: D&D и номер. Таковых игр им было написано ровно двадцать восемь штук, когда на свет появился компьютер Apple II, а у самого Лорда хватило денег и смелости, чтобы это чудо техники приобрести. Исследовав агрегат и имеющиеся на тот момент игры под него, Гэрриот столкнулся с довольно примитивной (по его собственным словам) игрушкой Escape, являвшейся неким трехмерным лабиринтом в векторной графике, из которого надо было найти выход. Ему понравилась графическая идея игры, и тогда он занялся переделкой собственного творения с содержательным названием D&D-28 под Apple II. Результат получился занимательный, понравился сокурсникам, и тогда Гэрриот, потратив аж 200 долларов, сделал несколько коробок, распечатал и скрепил степплером документацию, приложил к каждой игрушке по сувениру и понес результат в ближайший компьютерный магазин системы ComputerLand. За неделю продалось порядка пяти коробок, а добрый менеджер отправил одну из них в Калифорнию, в софтверную фирму California Pacific. В результате скоро Гэрриоту пришло письмо, сообщавшее, что в аэропорту его ждет билет, и дальнейшее является историей. Дело было в 1979 году.

Сюжетная подоплека игры появилась впоследствии — злой волшебник Мундэйн изгнан, но еще остались всякие злющие страшилища в подземельях. Задача игрока — получая задания от Лорда Бритиша в его замке, поочередно тюкнуть пятерых подземных «боссов». Впоследствии Akalabeth была плавно внедрена в первую Ultim'у, превратившись лишь в малую часть настоящей ролевой игры. Пройти Akalabeth можно минут за сорок, из них пятнадцать вы потратите на поиски замка Бритиша на довольно большой карте. Для этого надо играть магом — в нулевой «Ультиме» заклинания не исчезают, и у вас постоянно есть спеллы Ladder Up и Down — соответственно, вы быстренько спускаетесь на нужный уровень, уничтожаете нужного врага и выбираетесь обратно. Сперва, впрочем, придется собрать побольше денег и купить еды — для этого не надо никого убивать, ибо в каждом подземелье неподалеку от входа есть ящик с деньгами и каким-нибудь предметом, и он возникает на этом месте каждый раз, когда вы в подземелья входите. В общем, игрушка крайне бессодержательная — не знаю уж, за что она так полюбилась California Pacific. Может, впрочем, это такая трансляция на PC.

Про остальные игры писать особенно нечего — это классика жанра. Первая трилогия является не очень содержательной и довольно однообразной по нынешним меркам, хотя одну из первых «Ультим» пройти можно не без удовольствия даже сейчас (первую, разумеется, потому что только она в 1987 году была переписана с EGA-графикой). Речь в трех первых сериях шла, соответственно, о борьбе со злым врагом, его женой и их адским отродьем. Вторая трилогия еще хранит в себе следы некоторых недостатков первой (а именно — нудную раскрутку персонажей в начале игры), но уже обладает лихо закрученным сюжетом и рядом прочих усовершенствований. Пятая стала первой «Ультимой» с жутким реализмом (любой предмет игрового мира в ней выполнял свою «жизненную» функцию), а в шестой появился наконец достойный «мышечный» интерфейс, приличная графика и исключительно философские мотивы в сюжете. Наконец, две части седьмой и восьмая серии, ду-

Ultima II: Revenge of the Enchantress





Дмитрий РЕЗНИКОВ





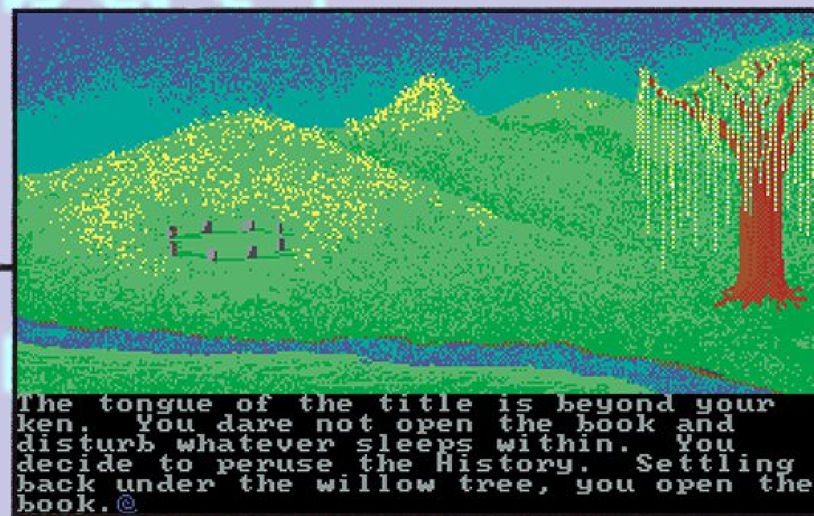
Ultima III: Exodus

маю, вам хорошо знакомы — скажу лишь, что дополнения привносят в игровой мир небольшие дополнительные острова или страны, где есть новые задания и предметы.

Изначально предполагалось, что все эти игры будут включены в грядущую этой осенью девятую «Ультиму», которая, по словам Лорда Бритиша, должна стать последней в трилогии Guardian, а также заключительной серией, использующей Аватара в качестве главного персонажа. В ней вы окончательно победите зло в Британии, и, в соответствии с ранними планами разработчиков, должны будете попадать в место под названием Ultima Vault, где бы получали возможность сыграть во все предыдущие серии. Но не судьба — планы изменились, как-никак доходы прежде всего.

Первое, что неприятно удивляет при знакомстве с Ultima Collection — так это отсутствие такой культовой классики, как Ultima Underworld. Эй, мужики! Куда дели первую настоящую трехмерную ролевую игру? Как может коллекция «Ультим» обойтись без подземелий? Как ни крути, а Underworld является весьма конкретным и логичным развитием идей первых «Ультим», с подземными походами по лабиринтам в трехмерно-векторной графике. Волнует ли игроков тот факт, что Underworld разрабатывалась не Origin, а фирмой со странным названием Looking Glass? Нет, не волнует. И не получить две замечательные старые игрушки на диске с таким названием очень неприятно. Естественно, двух игр серии Worlds of Ultima в «коллекции» тоже нет, хотя в одной из них (Martian Dreams) активно действует главный герой обычной «Ультимы», Аватар.

Новый продукт от Origin годится только как эдакий фетиш, знак преданности Лорду Бритишу.







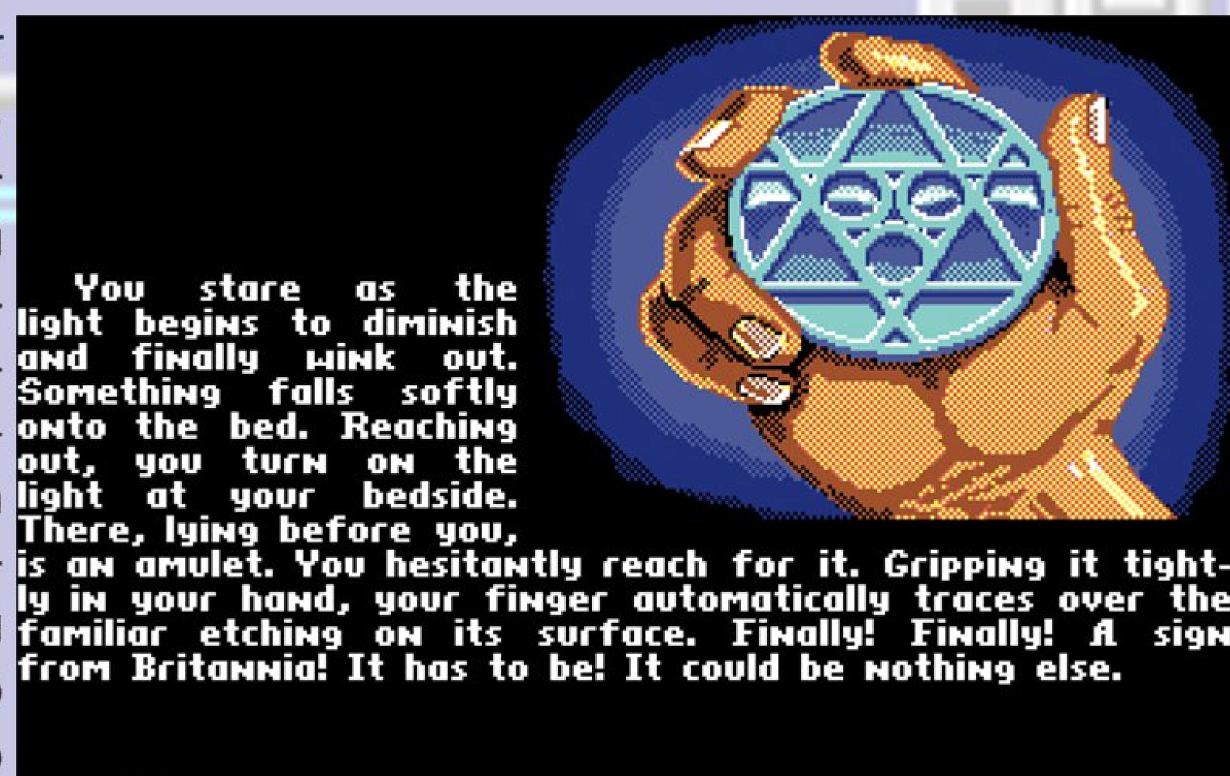


Ultima IV: Quest of the Avatar

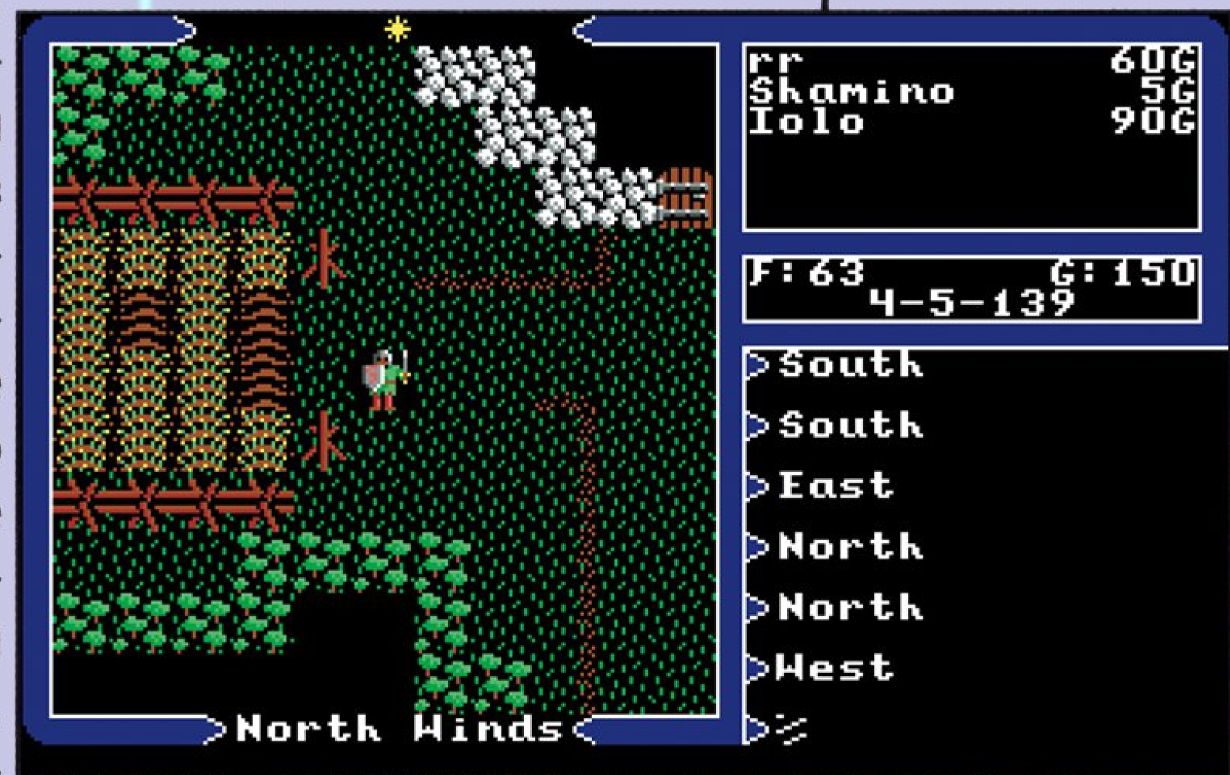
Авторы предусмотрительно положили на диск программку Mo'Slo, замедляющую работу компьютера, чтобы «Ультимы» не носились с жуткой скоростью, а работали относительно прилично ...

Второе, что удивляет не менее неприятно, — это отсутствие какой-либо заметной работы над ней со стороны издателей и разработчиков. Единственное, к чему была приложена чья-то рука (помимо издания диска, конечно) — это несколько довольно малосодержательных видеоинтервью со знаменитым Лордом Бритишем. Приятно, конечно, посмотреть на легендарного создателя серии, одетого в странную а-ля средневековые одежду, однако вопросы, которые ему задаются, честно говоря, как-то душу не греют. Хотелось бы узнать много чего... и вовсе не только того, что может влезть в видеоинтервью, особенно сделанные очень экономно. Пять вопросов о жизни, пять вопросов о девятой «Ультиме» да по короткому рассказику о каждой из десяти представленных на диске игр (вернее, о девяти, так как две части седьмой серии в интервью объединены), ответ на каждый не больше минуты — и все. В Интернете существует довольно большое количество посвященных «Ультиме» сайтов, и на многих из них находятся очень обширные и содержательные энциклопедии относительно мира этой игры — как бы хотелось увидеть нечто подобное и на диске-коллекции! Ан нет.

Оно, конечно, понятно, что подобный подход является стандартом при издании таких вот сборников старых хитовых игрушек. Однако сборник по «Ультиме» с точки зрения работы персонально над ним является, пожалуй, одним из самых халтурных в истории. Особенно, честно говоря, мало радует



Ultima V: Warriors of Destiny



отсутствие полной документации ко всем играм в распечатанном виде — вместо этого на диске лежат help-файлы, из-за чего в «требованиях к компьютеру» приходится указывать Windows 95. А при этом учтите, что седьмую и восьмую «Ультимы» запустить из-под «форточек» нельзя, соответственно, нельзя и в документацию заглянуть. Спасает наличие напечатанных карт, но в остальном экономия бумаги смотрится, мягко говоря, странно.

Авторы предусмотрительно положили на диск программку Mo'Slo, замедляющую работу компьютера, чтобы «Ультимы» не носились с жуткой скоростью а работали относительно прилично, однако эта программа довольно странно себя ведет под Windows. Не менее странно повели себя ориджинцы, поленившись потратить немного программистского времени на то, чтобы чуть подкорректировать движки игр в соответствии с современными требованиями — чтобы скорость зависела от системных часов, а седьмая и восьмая серии работали и из-под Windows 95. Года три назад такая халтура бы не прошла, но теперь другие времена, теперь всем все можно, лишь бы бабок побольше загрести, так что оно соответствует требованиям времени.

Если вы ультимный фанат и хотите продемонстрировать свою благодарность Origin за создание этой культовой игры, купите фирменный диск. Но не ждите от него ничего нового — можете даже не распечатывать, а просто поставить на почетное место в шкафу. Новый продукт от Origin годится только как эдакий фетиш, знак преданности Лорду Бритишу. Жаль только, в коробке нет значка «Я купил лицензионную Ультиму». **СИ**





Ultima VI: The False Prophet

Альтернатива:
Диски серии «Лучшие RPG» в Митино

Дмитрий РЕЗНИКОВ

WARGAMES

PC

WarGames — чистейшая, стандартная и выверенная до последнего пикселя и текстуры real-time стратегия ...

Признаться, на этот раз задача моя сложнее, чем может показаться. Проблема в **WarGames**. Нет, даже не в жанре, а в одной единственной совершенно странной игрушке, скрывающейся пока от широкой публики под этим неприглядным названием. К жанру, именем которого игра предпочла назваться, она имеет очень косвенное отношение. **WarGames** — чистейшая, стандартная и выверенная до последнего пикселя и текстуры real-time стратегия, дитя десятков (и, наверное, уже сотен) Red Alert'ов, Total Annihilation'ов и прочая и прочая. При этом она не способна была за все те несколько часов, которые мне удалось с ней пообщаться, вызвать хотя бы маленькую толику интереса в пресыщенной геймерской душе. Игра-то собственно, не настолько плоха, и даже теоретически вполне способна вызвать этот самый интерес, но проблема в том, друзья, что вы не сможете увидеть в **WarGames** ничего такого, что бы ни было знакомо вам по другим популярным стратегиям. Самое противное, это то, что данный «игровой продукт» не вызывает совершенно никаких эмоций, кроме едкого презрения к его никчемности. К сожалению, осознавая, что игра может кому-то и понравиться, признаюсь, в данном случае полностью объективным мне быть не удастся. Поэтому сразу оговорюсь, если вы не играли ни в Myth, ни в Total Annihilation, или вообще ни разу не подходили к стратегическим играм, то **WarGames**, несомненно, понравится. Остальным читателям порекомендовать игру в качестве единственно интересного времяпровождения вряд ли удастся. Но приступим к процедуре раскапывания. Предрелизная версия игры как раз кстати появилась в поле зрения, и впечатления о ней, пока еще свежие, готовы к подаче на ваши столы. Только не надо кушать перед едой, а то к ней появится отвращение.



Много раз придется употреблять слово «стандартно». Начнем с описания противоборствующих рас. Стандартно. Техногенная цивилизация и обыкновенные вояки борются за контроль над нашей многострадальной планетой, причем совершенно непонятно, зачем они все это делают. По крайней мере, никаких сказочных ресурсов завоевания им не сулят, так что мотивация действий практически отсутствует. Зато поле действий очень широко — от Америки и Европы и до Африки и даже Австралии. Жаль только, что различить эти страны можно лишь с помощью карты мира, а не карты местности. Воинствующие стороны, понятное дело, ненавидят друг друга и постоянно устраивают вылазки, десанты, разведывательные операции и, разумеется, полномасштабные военные наступления. Для вас, правда, это не имеет никакого значения, поскольку миссии, которые будут постоянно высылаться командованием, со всеми драматическими моментами, развертываемыми в сюжетной линии, не имеют ничего общего. Участвовать в решении собственной судьбы, выбирая множество путей, по которым возможно ведение атак, вам тоже не дадут. Вообще игра придерживается принципа «Вот тебе, дорогой игрок, миссия, проходи, а мы к этому времени новую тебе состряпаем». Так и получается, что каждое задание похоже на все предшествующие, только чуть сложнее и с большим количеством боеприпасов и зданий. Соответственно, растут и силы противника, которого мы будем постепенно все больше и больше оттеснять к его главному убежищу. Дальнейшую схему развития событий пояснить не могу, так как не счел нужным проходить **WarGames** до победного конца.



Эти роботы вместе с солдатами создают идиллическую картину — семейство уток на прогулке

Схема игрового процесса выглядит очень просто - строительство базы, клепание юнитов, оборона и атака. Разведка сводится к шнырянию по не слишком большой карте всей армией, так как зачастую солдаты противника могут прятаться в очень малодоступных местах. Создатели **WarGames** полагают, что успеха в жанре можно добиться, только введя трехмерность. Да, действительно, карты в игре трехмерны, имеются ложбинки, горы, долины и всяческие возвышенности. На всем этом превосходном материале располагаются дороги, идущие неизвестно откуда и неизвестно куда, причем аж двух типов, проселочные (ими вообще испещрена вся карта, за исключением, пожалуй, лишь высокогорий) и обычные асфальтовые, неизменно прямые с поворотами под прямым углом. На местности также встречаются и зеленые насаждения, причем здесь разработчики явно соригинальничали. Если в большинстве стратегий деревья показываются слишком маленькими и карликовыми, то в **WarGames** перед вашим взором предстанут настоящие исполины, по росту вдесятеро превосходящие танки, впятеро — самоходных роботов (дизайн которых полностью передран из Star Wars) и где-то раз в двадцать-тридцать обычных солдат. При этом наши зеленые друзья изображены, прямо скажем, довольно-таки схематично даже для нашего жанра. Конечно, в быстрых-быстрых гонках такой подход и сошел бы, но в стратегии палка с двумя насаженными на нее крест-накрест полигонами, да еще и с текстурой размером 5x5 пикселей выглядит совершенно убого. Необыкновенно радует и туман, из-за чрезмерно мощного присутствия которого поле

Платформа: PC
Жанр:
стратегия в реальном времени
Издатель: Electronic Arts
Разработчик:
MGM Interactive Studios
Требования к компьютеру:
P-90, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, рекомендуется трехмерный акселератор.
Интернет: **www.ea.com**

Достоинства:
Симпатичный дизайн юнитов, очень приятное музыкальное оформление. Трехмерность территории, как раз на пике моды, способна добавить игре еще несколько очков.

V	0,5
S	1
I	1
G	1
O	0
A	0,5

Недостатки:
Примитивная графика, местами нелепое сочетание двухмерных и трехмерных объектов. Однообразие миссий и ландшафтов, неудобное управление и плохая камера.

Резюме:
В итоге об игре практически ничего нельзя сказать. Ни сюжет, ни прохождение миссий, ни даже название (хотя как знать), вам надолго не запомнятся. Если и играть в ЭТО, то только ради самоистязания или для ощущения контраста с тем же Myth, к примеру.

4

Сергей **АМИРДЖАНОВ**



Вот такой «сеточкой в тумане» и намечаются контуры строящегося здания

зрения ваших солдат сокращается где-то до десяти-пятнадцати стандартных метров. Что касается рельефа, то и он не избежал в своем облике некоторых некрасивых моментов — так, к примеру, горы (которые выше деревьев всего-то на полтора-два сантиметра) выглядят совершенно игрушечными и уж тем более непонятно, почему наши юниты не могут справиться с такой мелочной высотой, тем более что на пригорки они карабкаются довольно-таки резво. Разумеется, ни о какой физике взаимодействия с реальным миром говорить не приходится, и юниты производят явственное впечатление парения в некотором отдалении от земной поверхности. Что лишний раз подтверждает тот факт, что те самые двуногие роботы (что из «Звездных Войн») при встрече с препятствиями начинают пробуксовывать, в панике перебирая конечностями в надежде найти верный путь.



Толпы роботов против одного, но очень гордого вражеского Рембо с ракетницей

Управлять войсками, как и в любой трехмерной стратегии, совсем непросто. Здесь они еще и могут очень хорошо прятаться за зданиями, и в этом случае без вашего контроля армия запросто может растеряться в лабиринтах базы. Которую, кстати говоря, можно возводить лишь по принципу C&C — все постройки рядом. Собирая войска в группы, следует обязательно следить за тем, чтобы их численность не была слишком большой — иначе скорость такой армии будет такой же, как наша российская минимальная зарплата. Камера в игре не помогает, а только мешает достичь цели, процент zoom'ирования местности очень невелик, и большую картинку получить ни за что не удастся. Камера глядит на поле боя сверху вниз, и еще чуточку сбоку, что способно насколько исказить перспективу, так что становится непонятно, где ваша база, а где — вражеская.



Взрывы местами импатичны, а разлетающиеся в стороны обломки техники выглядят почти эффектно



Разрушенное здание вместе со столбами огня и дыма уходит куда-то под землю

Интерфейс не лишен элегантности, но все так же по-будничному обычен. Единственным достойным моментом является заглавное меню с красивейшей анимацией, которую, конечно, к сути игры отнести крайне сложно. Интересна возможность получения электронной почты от командования прямо во время выполнения миссии. Конечно, в игровом процессе это ничего не меняет, но зато показывает, какого развития достигли футуристические технологии в игровом мире, раз уж разработчики не могут придумать ничего оригинальнее, чем вводить в свой шедевр обыкновенный e-mail, услугами которого и сегодня уже пользуются миллионы человек.

Искусственный интеллект. Это традиционно слабое место всех стратегических игр здесь показывает все, на что только способно. AI не просто туп, он грандиозно и даже в чем-то виртуозно туп. Вражеские солдаты не замечают приближающихся к ним танков до тех пор, пока те не начнут стрелять в упор, а при атаке десятком юнитов, неспешно вышагивающих по дорожке, какого-нибудь здания, атаку начинает только первый, в лучшем случае к нему присоединяется второй, остальные же начинают двигать ногами и делать вид, что торопятся на поле боя. На самом деле они просто отлынивают, и если им не отдать приказ самостоятельно двигаться по направлению к атакуемому обьекту, ничего из затеи вашей не выйдет. Противник традиционно изначально сильнее вас, поэтому придется, как обычно, применять всяческие приемчики, самым действенным из которых по-прежнему остается глухая оборона до полного истощения вражеских ресурсов. Самым забавным юнитом является хакер (еще один громкий отголосок современности — американцы очень боятся за деньги, которые оные люди крадут из банков), который может забраться в структуру противника и, подключившись к компьютерной системе, достать некоторое количество наличных. Харвестер, да и только.



Эта Фудзияма для наших роботов неприступна

Музыкальное сопровождение на удивление приятно, и мелодии подобраны очень качественно. Пусть это не классика, но некоторые моменты, думается, могут быть достойными и иной участи, чем появление в этой жуткой игре. В WarGames заявлена поддержка трехмерных акселераторов, но, к сожалению, заставить игру увидеть мои 3Dfx Voodoo и Riva 128 пока не удалось. Видимо, как раз этот шаг отделяет предрелизную версию от полной. Не думаю, правда, что в данном случае вам стоит ожидать хорошего качества акселерированной графики — для этого должна быть хоть какая-то мало-мальски приличная основа, которой у **WarGames**, увы, нет. А туман и software-варианте выглядит неплохо.

В игре имеется что-то вроде энциклопедии по всем видам войск. Влияние «Звездных Войн» и даже Tie Fighter очень заметно



WarGames — это игра не для всех. Скорее, это игра не для поклонников стратегии, а для многочисленных «остальных» игроков, которые, несомненно, купятся на рекламу и красивую коробку. И, возможно, не будут сильно разочарованы. Для нас же с вами эта вещь является очередным «проходным» товаром. Поиграть можно, но запоминать нечего.

СИ

Альтернатива:
Myth, Total Annihilation

Сергей АМИРДЖАНОВ

PC

SOLDIERS AT WAR

... лучше начинать играть сейчас — Soldiers at War того стоит.

SSI решила порадовать любителей стратегий типа UFO и Jagged Alliance, выпустив эдакий пошаговый симулятор небольшого взвода американских солдат времен Второй мировой войны. **Soldiers at War** — маленькая милая игрушка с кровавыми смертями, стрельбой, гранатами и огнеметами, сосредоточенными вокруг нескольких миссий, сделанных довольно точно по мотивам реальных событий войны. Собственно, то, что этих самых миссий именно «несколько» (точнее говоря, 15), есть главный и очень серьезный недостаток этой имевшей бы право претендовать на успех игрушки. Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, идет война, вы — командир, и в ходе сценария вас забрасывают на выполнение пятнадцати миссий в разные «горячие точки» — сперва в Африке (одна миссия), а потом в Европе (оставшиеся четырнадцать). В отличие от игровой традиции, на сей раз вам не предстоит, например, непосредтственно участвовать в знаменитом «Дне Д», вы будете ликвидировать фашистов с юга, через Сицилию и Италию. Соответственно, и фашисты будут не только немецкие, но и итальянские. Выбор именно этой части истории войны неслучаен — игра напирает на мелкие подробности, на действия маленького отряда, в котором важен каждый солдат, а не на глобальные танковые сражения. Соответственно, и смерть каждого бойца вы будете воспринимать именно как смерть, а не как «уменьшение жизненной силы полка».

Задания в миссиях соответствующего локального характера. То вам надо обеспечить безопасность дороги от попрятавшихся в оврагах немецких диверсантов, то разминировать участок сицилийского побережья для высадки десанта, уничтожив попутно местный пост, то разминировать мост за определенное короткое время, не дав немцам его разрушить. Вы будете обеспечивать союзным силам успешную высадку в Нормандии путем проведения подрывных мероприятий в немецком тылу — на сей раз вы сами взорвете мост.

Перед миссией вы выбираете свой взвод. В игре имеется 64 военнослужащих, каждый из которых обладает индивидуальными особенностями — кто-то ас-снайпер, кто-то специалист по использованию полевой аптечки, у кого-то здорово получается управляться с кусачками или миноискателем, есть специалисты по орудованию огнеметом и базукой, а кто-то прекрасно умеет мотивировать солдат при исполнении миссии (кстати, иконка на кнопке «мотивации» здорово изображает этот процесс в виде смачного пинка). Из 64 вояк в начале каждой миссии доступны лишь 32, что постепенно будет меняться — кого-то куда-то будут переводить и наоборот, к вам в подчинение будут переводить солдат и офицеров из других частей в соответствии с характером предстоящих миссий (в первых миссиях, например, не нужно владение огнеметом, соответственно, нет и специалистов в этой части).

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: SSI
Разработчик: **Random Games**
Требования к компьютеру: P-90, Win95, 16 Mb RAM, CD-ROM 4x
Сетевая игра: **IPX, TCP/IP, модем**
Интернет: www.soldiers-at-war.com

Достоинства:
Необычность идеи, продуманность игрового процесса, детальность персонажей.

Недостатки:
Мало миссий, не слишком шикарная графика.

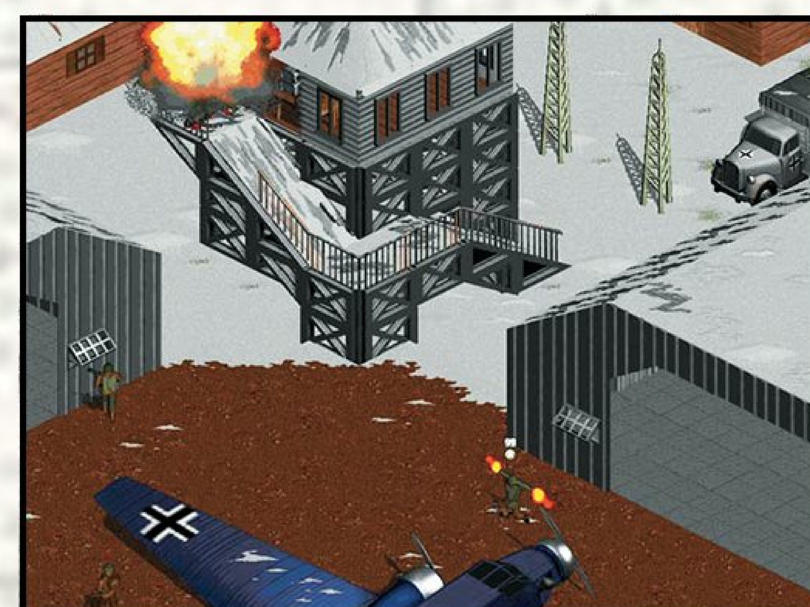
V	1
S	1
I	1,4
G	1,9
O	1,8
A	0,9

Резюме:
Свежая интересная игра, выделяющаяся в общем потоке клонов и 3Dfx-стрелялок.

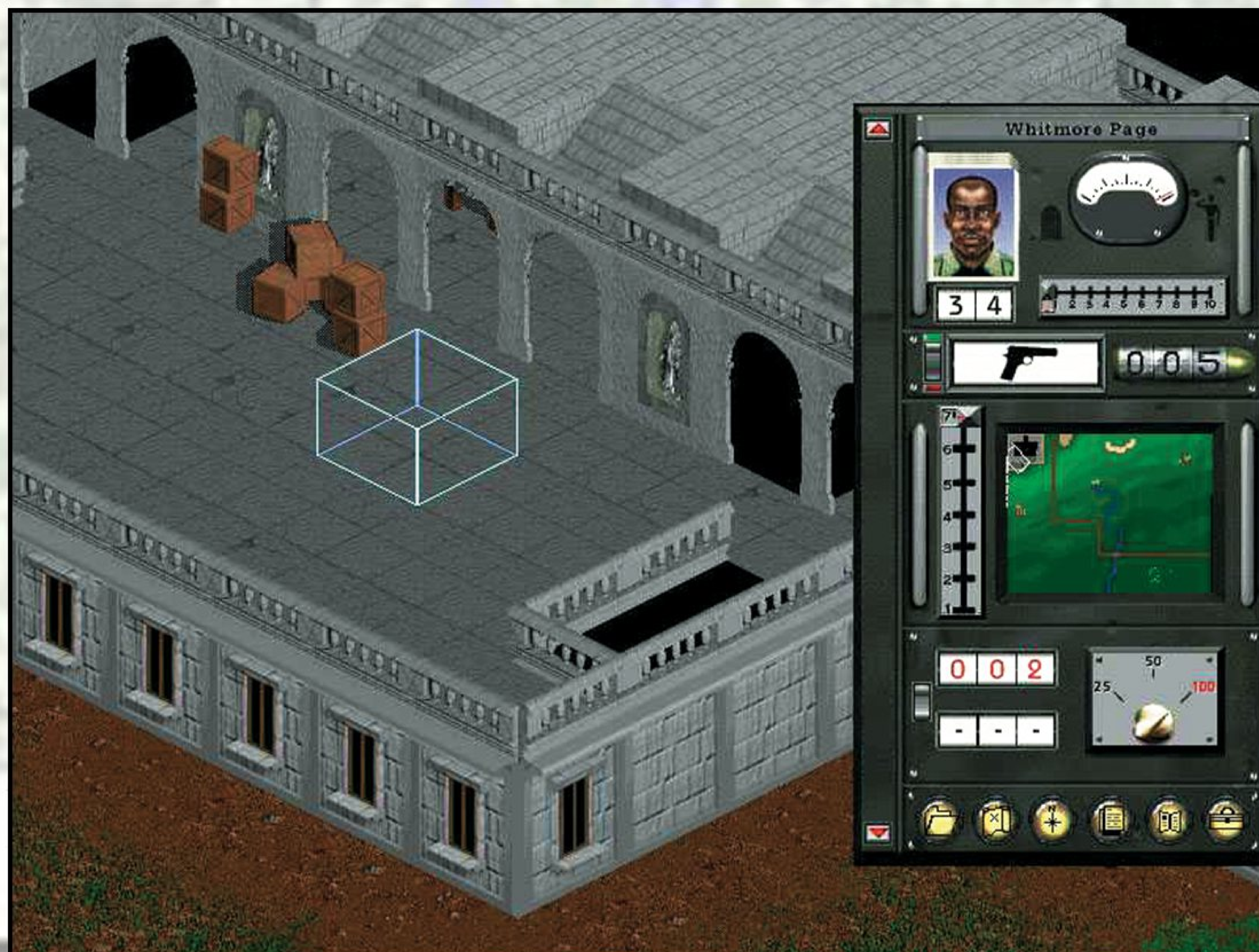
8







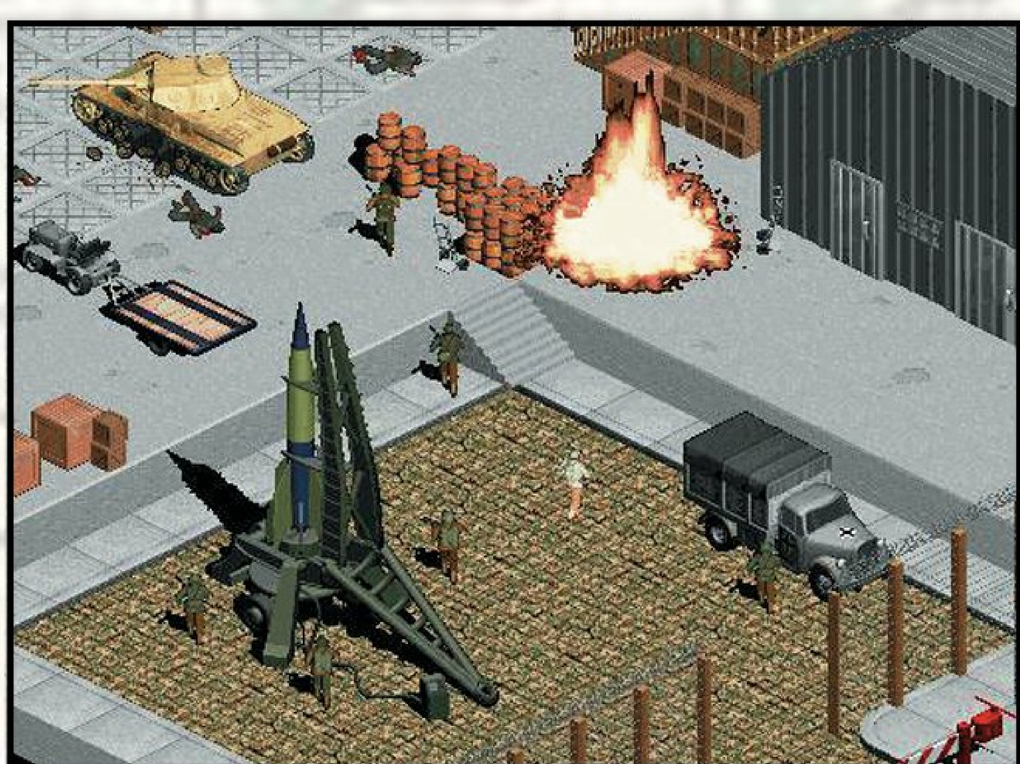
Механизм пошагового прохождения миссий таков. Вы имеете взвод из восьми военнослужащих, каждый из которых, в зависимости от своих особенностей и установок (перед миссией вы имеете возможность вооружить всех по своему желанию) имеет соответствующую экипировку и некие очки, которые можно потратить на всевозможные поступки во время хода — пойти куда или побежать, установить пулемет, подлечить раненого, пострелять в кого-нибудь, перезарядить винтовку, обыскать труп. Если после всех этих манипуляций у солдат остаются очки, а вы решаете закончить ход, то они стоят начеку: стоит им заметить врага, как управление тут же возвращается к вам, и можно попробовать врага подстрелить. Впрочем, то же делают и вражьи солдаты, если во время хода вы неаккуратно попадетесь им на глаза. Таким образом вы и маневрируете своим небольшим отрядом, пока не выполните все задачи миссии — не перестреляете всех фашистов, не обезвредите все ми-



Дмитрий РЕЗНИКОВ







ны, не освободите заложников, не найдете секретные документы или еще что-нибудь (кстати, иногда задача миссии меняется по ходу дела в соответствии с обнаруженными данными).

Надо сказать, что, несмотря на весь свой реализм (солдаты с миноискателем не склонны бегать, а с пулеметом — и ползать, например) игра полна всевозможных условностей, которые первое время немного напрягают своей нелогичностью и несоответствием действительности. Например, солдаты имеют 180-градусный обзор непосредственно перед собой и всегда железно видят всех «несвоих» (как врагов, так и нейтральных граждан и своих, не принадлежащих их отряду), если те не загорожены какими предметами пейзажа. Даже если ваш солдат лежит среди горы точно так же как он одетых трупов, только что прибывшее откуда-то фашистское подкрепление тут же выявляет его среди них (и отстреливает, хотя попасть в лежащего несколько сложнее). Если же ваш солдат спрятался за каким-нибудь столбом, то его, конечно, не видно, но, что самое смешное, он тоже (а вместе с ним и вы) не видит ничего из того, что происходит по другую сторону столба. Получается довольно странная картина: мужик прячется за чем-то, но даже не пытается из-за этого чего-то выглянуть, зато прекрасно может видеть глазами всех остальных членов своей группы.

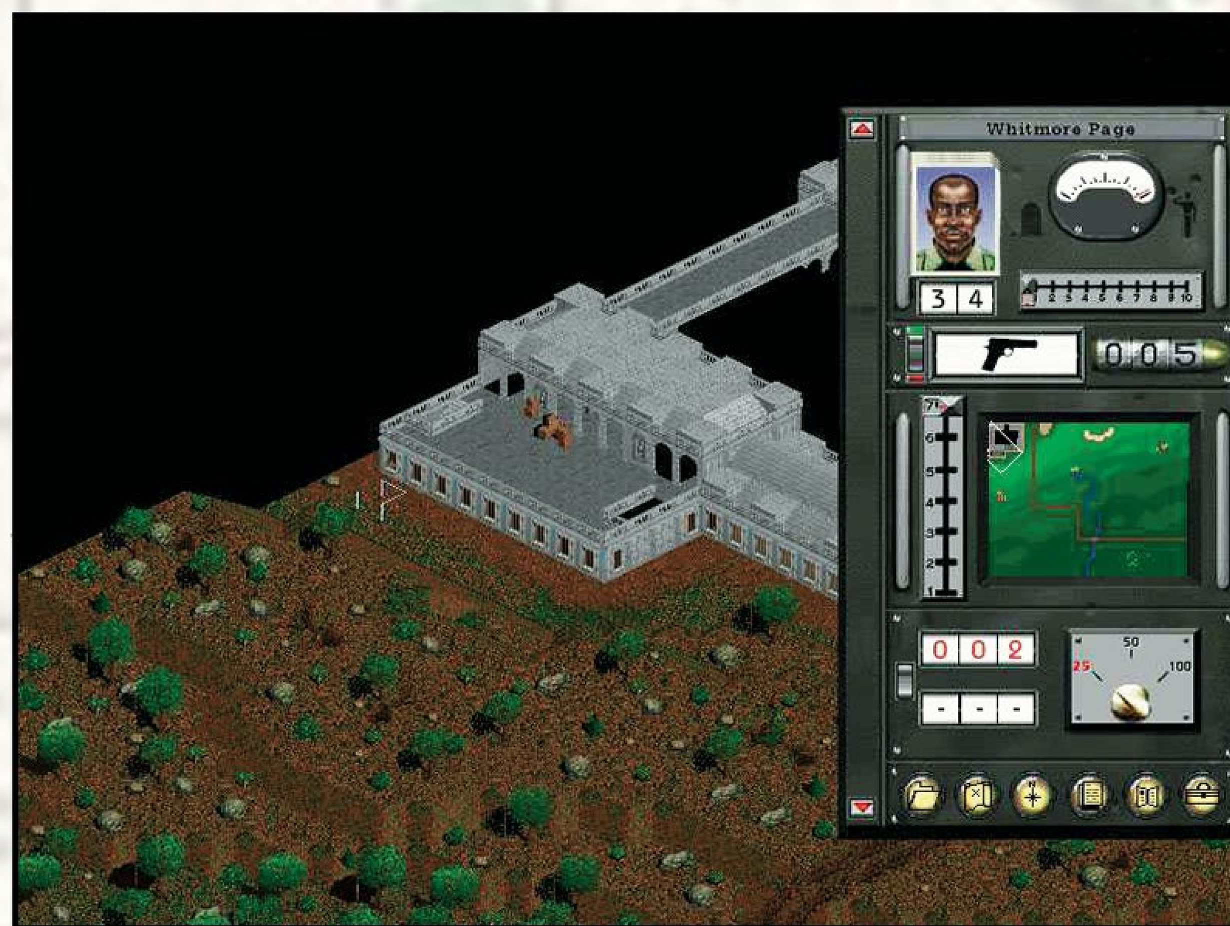
События разворачиваются и в пустыне, и в лесах, и в городах, и в больших многоэтажных зданиях, и в монастыре, и на военных базах ...

Собственно, бороться с этим делом можно одним способом — включать открытость движений врага. При этом вы видите вражьи передвижения и знаете, где кто находится, но это очень похоже на небольшой cheat, потому как враг-то вас не видит. К тому же какой кайф подсмотреть таким образом, где фашисты тусуются, и наслать на это место артиллерию... Артиллерия, а равно и неподалеку расположенная пушка-мортира и авиация, суть очень неплохие и полезные виды оружия (правда, количество их залпов обычно ограничено и стреляют они не очень точно): только с их помощью, например, можно разобраться с простреливающими дорогу, по которой вам надо пройти, танком или пушкой. Кстати, подбитые танки, имеющиеся иногда тут и там на поле боя, иногда могут оказаться весьма полезны: в них можно забраться и, если внутри найдутся снаряды, вволю пострелять по округам. Сперва, правда, рекомендуется танк «обезопасить» (если он вражеский) — кинуть внутрь гранату. Не очень приятно то, что в **Solgiers at War** огромную роль играет рандом — при прицеливании вам сообщают вероятность летального попадания во врага, 50% — это просто очень хорошо, и, соответственно, любая стрельба сводится к «повезет-неповезет». Правда, за несколько миссий можно вытренировать одного очень грамотного снайпера и беречь его потом как зеницу ока, но даже он будет периодически мазать.





Несмотря на малое количество, миссии все же радуют разнообразием — и графическим, и содержательным. События разворачиваются и в пустыне (притом лишь в одной миссии), и в лесах, и в городах, и в больших многоэтажных зданиях, и в монастыре, и на военных базах, и в подземных коридорах и катакомбах, и на стоянке бронепоездов. Вы спросите, как все это уместилось в пятнадцать миссий? Запросто — одна миссия в городе, одна на аэродроме — и все, больше ни улицы, ни самолеты в игре не появятся. Именно по этому поводу возникает законный вопрос — почему же авторы, насоздавав такое безумное количество графических структур, не использовали их по полной программе? Ведь одних миссий в пустыне можно было сделать штук пять, и так по каждому новому графическому обрамлению — в результате миссий было бы десятков шесть, не меньше. Но почему-то этого не сделано — возможно, разработчики опасались, что игрокам надоест вести войну на развалинах или в подземельях, если это придется делать больше чем один раз.







Впрочем, с игрой поставляется довольно гибкий редактор (правда, миссии в самой игре делались не с его помощью), и авторы предполагают, что вскоре после выхода игры в Интернете можно будет найти немало новых миссий, в том числе и на сайте самой игры. Однако не стоит ждать, пока кто-то наделает миссий, лучше начинать играть сейчас — **Soldiers at War** того стоит.

СИ

Альтернатива:
UFO 3, Jagged Alliance 3

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

WORLD FOOTBALL

... меня интересует, был ли выход World Football приурочен к Зимней Олимпиаде?

Платформа: PC
Жанр: **спортивный симулятор**
Издатель: Ubisoft
Разработчик: **Ubisoft**
Требования к компьютеру: P-60, 16Mb, Win'95, CD-ROM 2X.
Количество игроков: **2**
Интернет: **www.ubisoft.com**

Достоинства:
Ничего более простого сделать нельзя. Никогда бы не подумал, что футбол может быть таким веселым, если бы не World Football. Игровой процесс необыкновенно легок и приятен первые полчаса.

V 0,5
S 1
I 1
G 1
O 0
A 1

Недостатки:
Затем начинаются вопросы. Что с графикой? Что с футбольным полем? Что с игроками, которые ведут себя, как маленькие дети? Наповал убила реклама йогуртов. Недостатков очень много, все они заметные, противные, бросаются в глаза и раздражают.

Резюме:
Очень необычная игра. Отстала от игровой индустрии примерно года на два с половиной. Тем не менее, некоторое время поиграть можно. Но, увы, не более того...

4,5

Всему игровому миру Ubisoft доказала, как надо делать игры. За три дня. Если мне скажут, что эту игру делали дольше, я ни за что не поверю. **World Football** — это, соответственно, футбол. Поэтому прежде всего меня интересует, был ли выход **World Football** приурочен к Зимней Олимпиаде? Если нет (что скорее всего), то какой резон был выпустить довольно посредственный симулятор футбола в разгар спортивных страстей в Нагано? На кого он рассчитан? На самых ярых почитателей данного вида спорта? Но даже они вряд ли поймут Ubisoft, если видели хотя бы одну игру блистательной серии FIFA xx.

В играх подобного рода нас должно интересовать техническое исполнение. Описание игрового процесса уступает место разбору графики, движка и каких-то наворотов. (Искренне надеюсь, что большинство читателей знают, как играть в футбол). Техническое исполнение **World Football** меня просто вдохновило. Мы все привыкли уже к полигональным игрокам, моделированию по крайней мере основных физических законов, подвижной камере и прочим вещам, которые с некоторых пор стали обычными. Ubisoft все сделала по-своему. Начнем, пожалуй, с подробного описания места, где происходит все действие, то бишь с футбольного поля.

Как вы думаете, какой формы оно должно быть? Прямоугольной? Я тоже так наивно думал раньше, однако на самом деле все мы глубоко заблуждались. Ubisoft, например, утверждает, что футбольное поле имеет вид правильной трапеции. Нет-нет, не удивляйтесь, пожалуйста, к тому же это не открытие упомянутой уважаемой фирмы, это в свое время придумали еще разработчики совсем уж древних игр, оказавшись в безвыходном положении. А какой же можно найти выход, если несчастная камера, подвешенная сверху-сбоку, может двигаться только вдоль самого поля, а игроки представляют собой спрайты? Естественно, чтобы отразить поле в перспективе, то есть учесть основные физические законы из раздела оптики, приходится жертвовать законами геометрическими, а прямоугольник, таким образом, неминуемо превращается в трапецию. Псевдотрехмерность, о чем уж тут говорить... Конечно, наиболее простое решение этой донельзя примитивной на сегодняшний день проблемы заключается в другом положении камеры, которая должна располагаться строго над футбольным полем. Более сложное — в полигональных игроках и полной трехмерности, то есть в приемлемом для данного времени движке, а этого Ubisoft, наверное, из принципа решила не делать. И правильно, подумаешь прямоугольник или трапеция, трехмерность или двухмерность! Что за мелочи, право...

Камера... Ее вообще не стоило бы упоминать из-за практического отсутствия. Но уж нет, позвольте. Представьте себе, дело даже не в плохом интеллекте камеры, а в том, что он









Дмитрий ЭСТРИН



Гигантское число ошибок, недоработок, недостатков пошло на пользу игровому процессу!

ей в принципе не нужен. Зачем? Двигаемся строго параллельно боковой линии футбольного поля и следим за мячиком. Никаких поворотов и изменений углов. Вот и все, а вы говорили... Кто-то там ломает голову, придумывает свободно передвигающиеся камеры, которые способны вытворять сложные трюки, выбирая необыкновенно эффектный угол обзора... А решение-то, оно тут, на поверхности. Ubisoft придумала. Воплотила в **World Football**.

Едем дальше. Игроки спрайтовые. Впрочем, нарисованы симпатично, ничего не скажу. Яркие, четкие, непрозрачные фигурки; различаются голова, туловище, две руки, две ноги – ни с чем другим не перепутаешь. Типичные игроки гуманоидного типа (и на том спасибо). Очень простенько анимированы. Даже чересчур простенько. Бег, несколько типов ударов, еще какой-то непонятный прием, когда игрок выставляет одну ногу вперед и в таком состоянии падает на спину. По идее так он должен мяч отбирать. Но на самом деле мячом завладеть ему не удается, потому что когда наш «хоккеист» поднимется на ноги, «шайбы» рядом уже не будет. Вратарь напоминает клоуна. Бегает около ворот, суетится, эффектно прыгает... и мяч попадает в ворота. Очень смешно. Впрочем, иногда вратарь выполняет свои функции, напротив, нереалистично хорошо. Если какой-нибудь команде удалось забить гол, то ее игроки воздевают руки к небу и радостно бегут в неизвестном направлении. Игроки другой команды, наоборот, садятся на корточки, обхватывают голову руками и задумываются о высших материях. А еще весело бывает, когда игроку бьют по ноге (или якобы бьют — точно не известно), он падает и в страшных мучениях корчится на земле. Судья показывает карточку — игрок радостно вскакивает и бежит дальше.

Управлять своей командой непросто. В частности, потому, что камере нет никакого дела до того, где сейчас находится подвластный вам в данный момент игрок. Главное — мяч, а вы там сами разбирайтесь. Когда один из игроков вашей команды самостоятельно отбирает мяч (это случается довольно редко), он останавливается как вкопанный и ждет ваших указаний. Очень забавно. Представьте себе, бежит нападающий с мячом, ваш защитник проявляет героические усилия, отбирает мяч и... останавливается.

Очень прикольно играть вдвоем за одним компьютером. Приколов столько, что не знаю, с какого начать. Все это мельтешение на экране разноцветных игроков и какого-то совершенно ненужного мяча напоминает броуновское движение. Забивание гола зависит от чего угодно, но только не от действий двух человек, сидящих за монитором. Надолго это дело вряд ли увлечет, но что-то в режиме многопользовательской игры все-таки определенно имеется. Так что своих фанатов она найдет.

Из-за псевдотрехмерности бывает очень сложно определить свое местоположение относительно футбольного поля и мяча. Из-за этого возникают обидные казусы, когда кажется, что ваш игрок только что прошел сквозь мяч. Или, что еще хуже, мяч прошел сквозь ворота.

Звуки соответствуют ситуации. Ничего оригинального. Радостное «а-а-а» или разачарованное «у-у-у» зрителей не вызывает никаких эмоций. Комментатор комментирует. Иногда, когда игроки выполняют одинаковые действия (а это случается очень часто), он начинает напоминать попугая.

В той версии, в которой **World Football** попала ко мне, игровой процесс разбавлен рекламными роликами йогуртов Danone. Знаете, это уж слишком. При чем тут йогурты? Или надо спрашивать: при чем тут футбол? Я понимаю, если бы игроки вместо мяча гоняли по полю пакетики с йогуртами — бред конечно, но зато оригинально и оправданно.

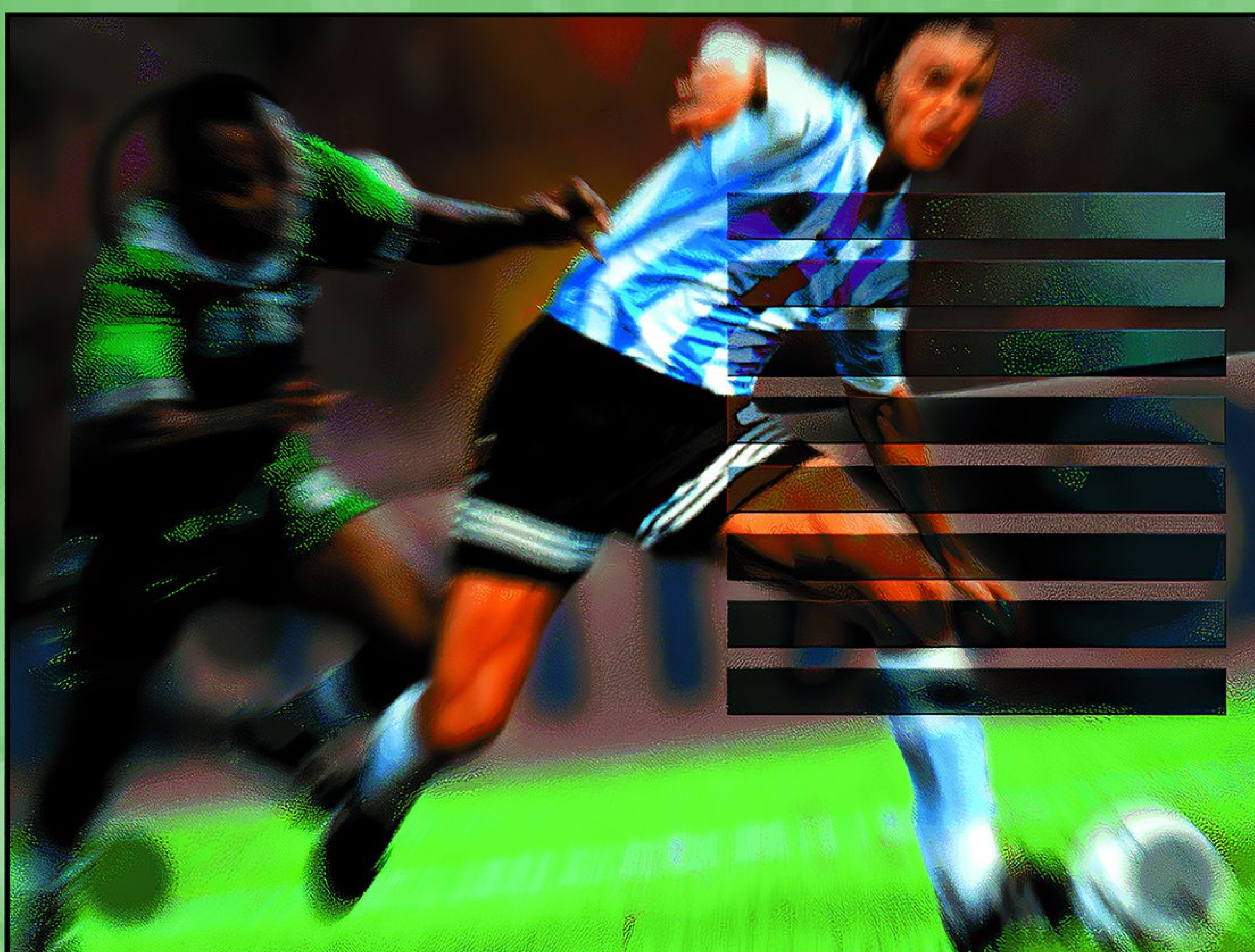
Тем не менее, я не могу сказать, что в играть в **World Football** совершенно неинтересно. Более того, очень интересно. Гигантское число ошибок, недоработок, недостатков пошло на пользу игровому процессу! По крайней мере, наш редакционный вратарь С. Овчинников погонял мячик минут двадцать, а это что-нибудь да значит. Действительно весело, просто, незатейливо. Но, дорогая фирма Ubisoft, неужели ты для того делала **World Football**, чтобы в него играли не больше двадцати минут? Неужели сложно отнестись к своему делу серьезно?

СИ

Альтернатива:
FIFA 98







Дмитрий ЭСТРИН

FRONT PAGE SPORTS: SKI RACING

Ski Racing может похвастаться большим количеством игровых возможностей и действительно широкой свободой оптимизации игрового процесса.

Платформа: PC
Жанр: **спортивный симулятор**
Издатель: Sierra
Разработчик: **Sierra**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM ,4X CD-ROM, рекомендуется 3Dfx Voodoo или Rendition Verite.
Интернет: **www.sierra.com**

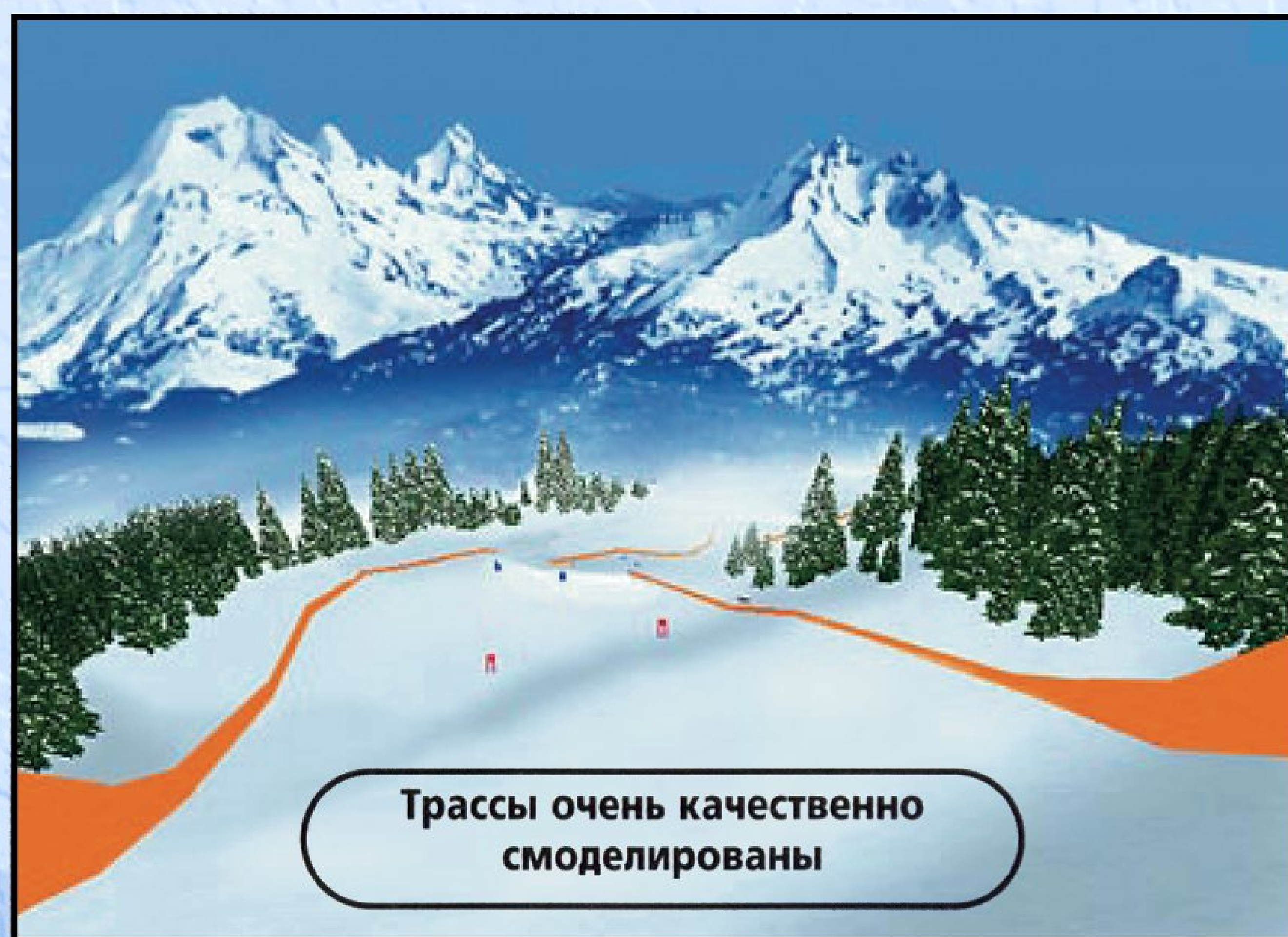
К тому моменту, когда вы сможете прочитать эту статью, зимние олимпийские игры в Нагано уже закончатся. Уйдут с первых полос газет репортажи о завоеванных золотых медалях, забудется охватывающее всех любителей спорта ощущение праздника, неизменно приходящего с периодичностью в два года. Что до нас с вами, любителей виртуальных развлечений, то мы можем устраивать себе олимпиады хоть каждый день. Компания Sierra решила поучаствовать в подъеме спортивных традиций на персональных компьютерах и для начала открывает серию игр, посвященных зимним видам спорта, с горных лыж. **Ski Racing** предоставляет нам уникальную возможность попробовать себя на безумно дорогих и красивых профессиональных горнолыжных трассах, причем с реалистичностью, навряд ли присущей другому подобному продукту.

В качестве «научного консультанта» Sierra привлекла известнейшего спортсмена, чемпиона мира Picabo Street, с которого разработчикам удалось еще и снять модельку, так что ездить вы сможете не только по самым знаменитым трассам, но и собственно на самом знаменитом гонщике. Надо сказать, что присутствие именитого горнолыжника, к счастью, не является единственным достоинством игры, и главная порция удовольствия достается как раз не от изучения карт и прослушивания комментариев великого Picabo Street о том, «как это замечательно спускаться с горы на лыжах», а именно от этого самого виртуального спуска.



Графику можно смело называть стандартной

Всего в **Ski Racing** шесть трасс, шесть смоделированных с настоящих реальных прототипов горных склонов, шесть знаменитых на весь мир арен для международных соревнований. Каждая в точности повторяет все повороты, спуски и подъемы, имеющиеся в оригинале, включая даже расположение декораций — деревьев, трибун для зрителей, даже камешков и булыжников, разбросанных по трассе, не говоря уже о совершенно настоящей фотографии горного массива, вид на который открывается с трассы. На каждом из спусков вы сможете участвовать в пяти видах соревнований: от обычного «катания между флажками» до суперслалома. Самым интересным представляется некая «кампания», в которой ваш спортсмен должен по порядку участвовать во всех видах программы горных лыж на каждой из шести трасс. В каждом из "заездов" вам дается две попытки установки лучшего времени на трассе с минимальным количеством штрафных очков, после чего по очень хитроумной системе оценки вам будет выставлен рейтинг. В результате получается очень накаленная борьба, не хуже каких-нибудь гонок. Еще Sierra как раз для этого режима планирует вскоре выпустить специальный patch, который позволит играть через Интернет, и таким образом осуществит мечту многих игроков участвовать в настоящих международных соревнованиях.



Трассы очень качественно смоделированы



Ski Racing может похвастаться очень большим количеством игровых возможностей и действительно широкой свободой оптимизации игрового процесса. К примеру, вы можете установить любые погодные условия, коэффициент видимости, облачность, даже жесткость снега и скорость течения гонки. Причем все это обязательно сказывается на состоянии трассы и, разумеется, на вас. Помимо этого в **Ski Racing** имеется весьма широкая база данных по разнообразному лыжному инвентарю от самых известных и престижных производителей. Все это, конечно, можно и нужно надевать и пробовать.



Ski Racing позволяет моделировать множество погодных условий. Снег, конечно, — самое частое

Виртуозно пройденные трассы можно записывать в replay и даже немножко редактировать, вырезая из конечного флика, который будет многократно продемонстрирован друзьям, моменты падений и жутких заносов. Игра помимо стандартных клавиатуры и джойстика поддерживает всяческие экзотические устройства, такие как рули и педали (правда, признаюсь, использовать их не приходилось), включая и уж совсем новые и пока нераспространенные джойстики с отдачей (feed-back).

Графику можно смело называть стандартной. Прошло уже много лет с тех пор, когда Sierra могла продемонстрировать в своих играх действительно новаторские графические решения, и теперь программистские возможности компании, видимо, сильно ограничены. Тем не менее, графика местами очень приятна, скользит без торможения и иногда показывает действительно сногсшибательные виды. Горнолыжники грубо слеплены из пары десятков полигонов, деревья трехмерны, но зато не радуют грязно-серыми текстурами, эффекты освещения откровенно слабы. Зато есть поддержка акселераторов.

Управлять лыжником достаточно тяжело, особенно трудно дается маневрирование на больших скоростях и на поворотах — все как в реальной жизни; часто мешает ветер, а сильная облачность препятствует построению тактики прохождения трассы. Не следует также забывать о флажках и воротах - кому хочется получать штрафные очки или быть дисквалифицированным?

Конкурентов у **Ski Racing** нет. Аудитория этой игры также не слишком широка, но зато в своем классе это лучший продукт на PC. Необыкновенно точная физическая модель и не слишком уродливая графика способны пусть и не привести очередной Sierr'овский сериал к триумфу в жанре спортивных игр, но по крайней мере заставят занять далеко не последнее в нем место. От себя же добавлю, что играть интересно. Это не Doom, не Tomb Raider и даже не Command & Conquer. Но все равно — получение хоть какого-то количества удовольствия **Ski Racing** гарантирует.

СИ

Достоинства:
Точная физическая модель, удобное управление, обилие игровых режимов и приличное количество трасс.

V	1
S	0,5
I	2
G	1
O	1
A	1

Недостатки:
Слабенькая графика, стандартное звуковое оформление.

Резюме:
Горнолыжный симулятор, достойный вашего внимания.

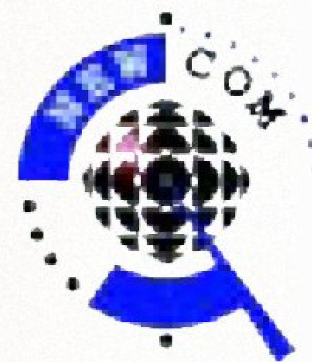
6,5

Альтернатива:
Winter Race 3D

Сергей АМИРДЖАНОВ

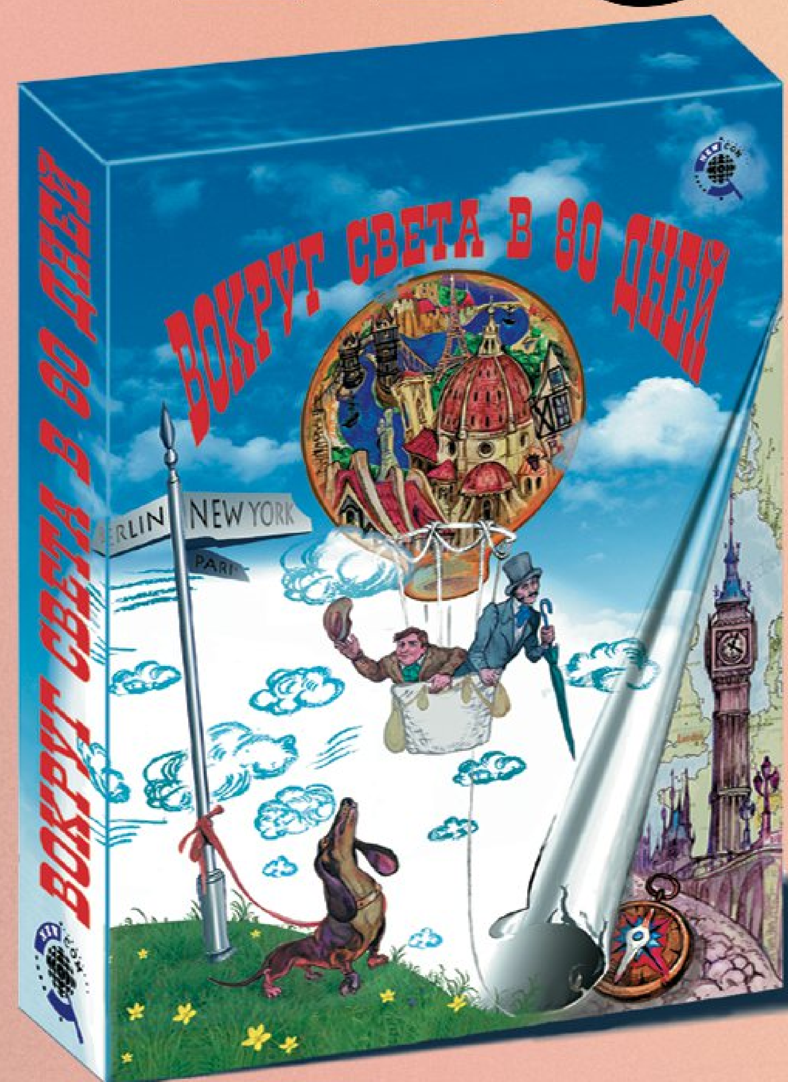
ИГРАЯ, ПОЗНАЕМ МИР

Серия познавательных игр издательства “Ньюком” для расширения кругозора



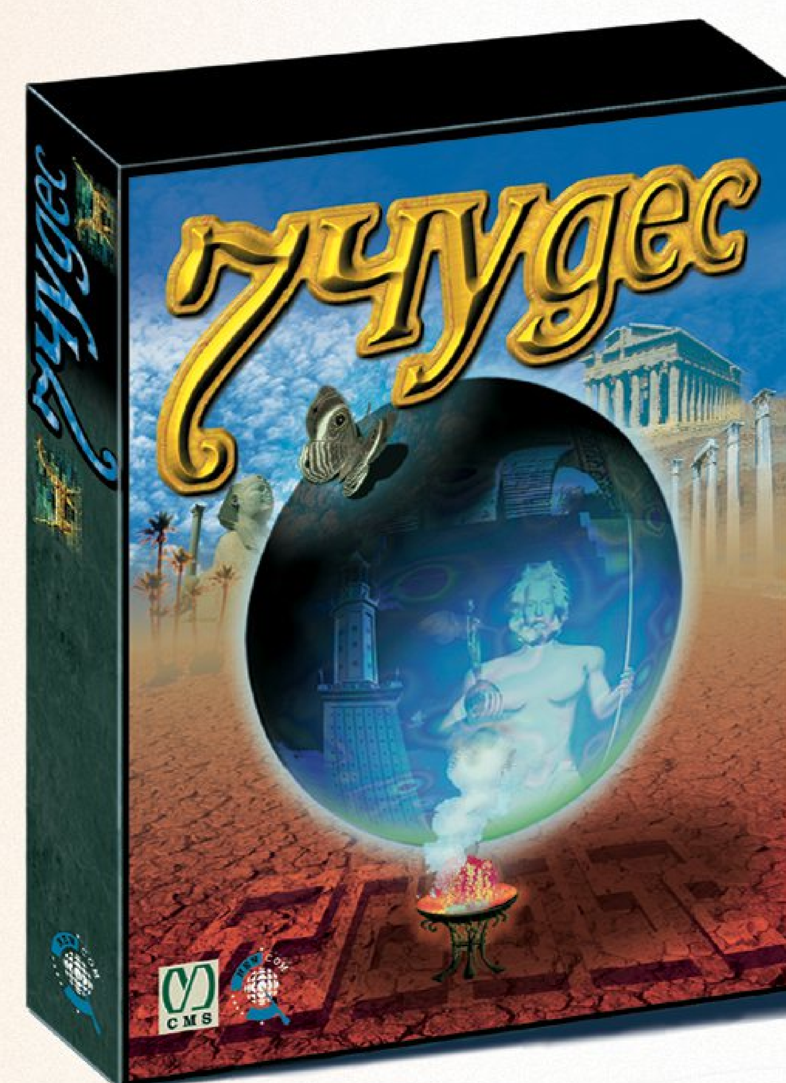
CD-ROM издательство “Ньюком”:
Тел.: (095) 264-5166
e-mail: davt@rinet.ru
http://www.cd-rom.ru
In World Top-200 Visibility List

- Масса полезной и интересной информации через призму увлекательных приключений
- Современные методики игрового обучения
- Захватывающие сюжеты, прекрасная графика, передовые программные технологии
- Полное отсутствие агрессивности



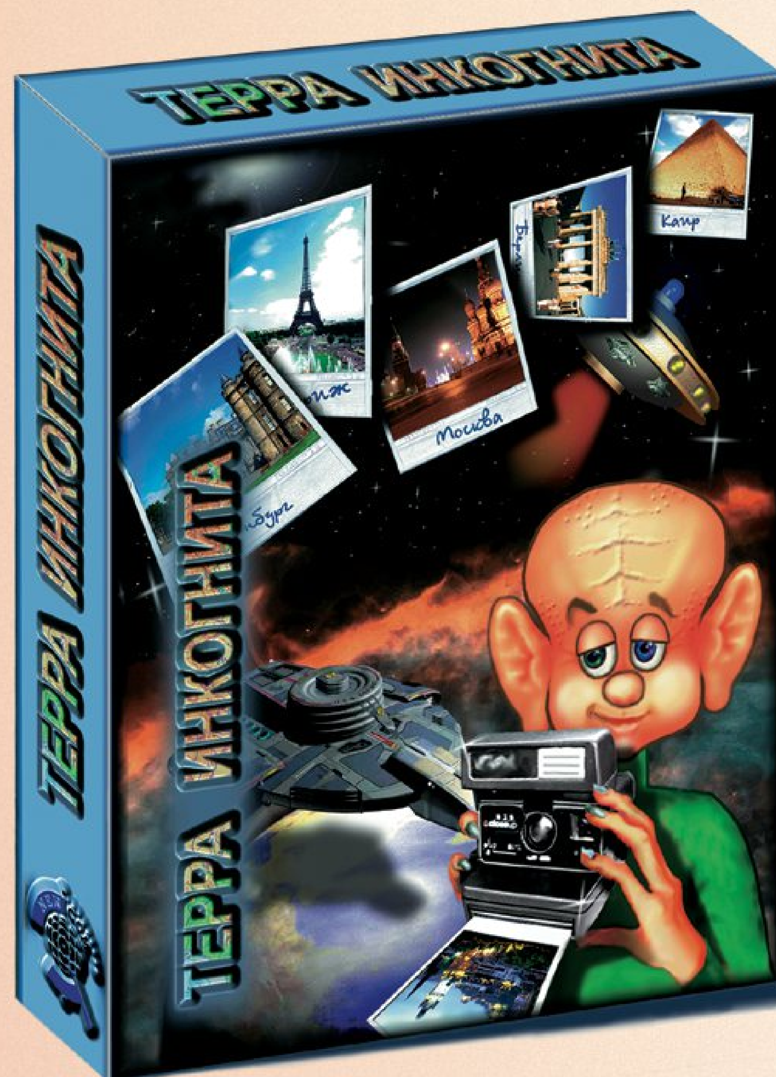
Вокруг света в 80 дней
Квест по мотивам романа Жюля Верна, победитель конкурса “Контент. Осень-97” в номинации “Диски для детей”. Обширная информация по географии, климату, картографии.





Терра Инкогнита
Забавная игра-путешествие по достопримечательностям планеты Земля. Обширная туристическая энциклопедия по 200 городам, 100 странам на всех шести континентах.





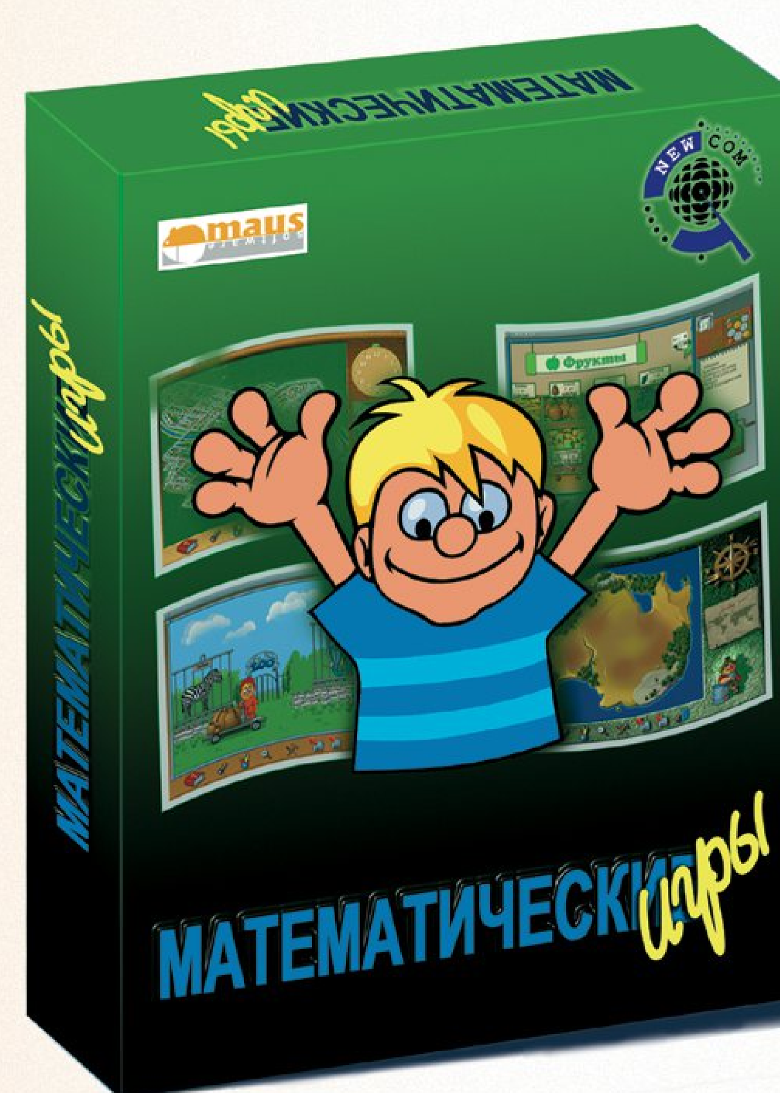
7 чудес
Увлекательное путешествие в мир великих античных творений. Органичный синтез жанров квеста и аркады. Богатый энциклопедический материал по каждому из семи чудес света





Математические игры
Четыре веселых занятия для развития важнейших математических навыков детей от 6 до 12 лет. Веселые ситуации вместо скучных примеров — задачи, которые хочется решать вновь и вновь.





Познавательные игры издательства «Ньюком» можно приобрести в магазинах сети «Компьюлинк»:

NEW! Компьютерный салон
Кутузовский проспект д.33А
тел. 249-2075, 9358891

NEW! Компьютерный салон
Новая площадь д.10
тел. 797-3197

- Московский Дом Книги
Новый Арбат 8,
тел:290-3369, 913-6962/63/64
- Компьютерный салон
Садовая-Триумфальная 12,
тел:209-2975
- Торговый Дом “Эдельвейс”
Щелковское ш. д.5, стр. 1,
тел: 742-9087, 742-9089
- Новый Компьютерный Салон
Удальцова 85, копус 2
тел.935-8892, 564-88-63
- Магазин Мир Компьютеров
Ленинградское шоссе, 17
тел.150-65-61, 742-4148/49

BATTLEZONE

PC

А вот увидели мы в итоге чуть ли не игру нашей мечты!

Платформа: PC
Жанр: **стратегия-action-симулятор**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Локадизация: SoftClub
Требование к компьютеру: Win95, Pentium 120 MHz (P-166 Mhz очень желателен), 16 MB ОЗУ, 2X CD-ROM.
Количество игроков: **1-8**
Дата выхода: апрель 1998
Интернет: **www.activision.com**



Более тщательно и реалистично моделированной поверхности нам видеть не приходилось!

Достоинства: Прекрасно выполненный рельеф поверхности, бездна игровых возможностей.

Недостатки: Сложна для освоения в совершенстве.

Резюме: Игра практически для всех.

V	1,5
S	1
I	1
G	2
O	1,5
A	1

8

Не так давно нам уже доводилось писать про **Battlezone**. Признаемся, что тогда будущая игра произвела на нас странное впечатление. Маразматический сюжет — гибрид мало скрещиваемых жанров — способный, конечно, породить шедевр... В теории — но на практике порождающий до сих пор только уродцев. Жуть кошмарная! Да еще написанная под влиянием ностальгических воспоминаний продюсера о игре его юности. На Атари. В черно-зеленой палитре...

А вот увидели мы в итоге чуть ли не игру нашей мечты!

В чем недостаток многих RTS? Маешься-маешься, скребешь по сусекам тибериум, производишь из последних сил мамонт-танк, а этот урод компьютер так им управляет с помощью того самого пресловутого AI, что пора задумываться, а в компьютерных ли играх заключается смысл жизни. И последний вопль, завершающий недолгую жизнь того unit'а, который и должен бы спасти решающую битву, срывается с ваших губ: «Ну почему я не могу сам управлять этим чудо-устройством!!!» Сбылась мечта идиота. Теперь можете.

Для начала по старой традиции о сюжете. Маразм крепчал, деревья гнулись, и мышь... Впрочем про мышь зря, все равно не помним как дальше. Одним словом, посмотришь на придумки зарубежных разработчиков, и становится даже не смешно, а грустно. Высадившиеся на Луне американцы обнаружили на ней не зеленых человечков, а людей в ярко-красных скафандрах. Как легко можно догадаться, это были наши космонавты. Не стерпев такого разочарования, янки не нашли ничего лучшего, как развязать новую, уже даже не мировую, а много-мировую войну. Ведь кроме красных на Луне все же были найдены и ожидаемые зеленые человечки, точнее, их следы. Тщательное их (следов)изучение привело к открытиям как в военной области, так и в транспортной. То есть человечество вышло на просторы Солнечной системы. И тотчас же занялось своим самым любимым делом — войной. Сюжетец дальше развивается все в том же ключе, поэтому описывать его детальнее не будем, посмотрите сами. Заметим только, что кого выбрать из двух возможных сторон конфликта, на наш взгляд, очевидно. Только советских! Лучшего шанса показать американцам их истинное место в ближайшее время (судя по планам разработчиков) не представится.



Печальное событие — но как красиво выглядит!

Что же первично в этой смеси жанров? По всей видимости, основным достоинством **Battlezone** является как раз то, что ответить на этот вопрос нельзя. Каждый сам сможет в зависимости от своих наклонностей выбрать необходимые пропорции и поставить на первое место наиболее близкое по духу. Возможна как совсем чистая стратегия со строительством огромной базы и клепанием армии танков, так и почти чистая трехмерная мочиловка с доставкой аптечек и патронов прямо по адресу получателя. Да-да, они высылаются авиапочтой — на заводе, по всей видимости, стоит что-то вроде пушки, снарядами для которой служат заказанные вами предметы. Самое главное, никуда не уходить после отправки запроса — посылочка свалится точно в указанное вами место.



Чудеса 3D-ускорителей во всей красе

Теоретически наиболее развита в игре стратегическая часть. По своей сути она стандартна для RTS. Есть база, которая является основой военного могущества. На ней из собираемых ресурсов производятся здания и тех-

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

ника. Нестандартным является то, что все здания и сооружения подвижны, поэтому и вся база может быть легко перестроена и даже передислоцирована на более удобный или безопасный участок карты. Естественно, в этот момент она наиболее уязвима, поскольку стационарные защитные устройства не могут стрелять на ходу. Но опасность можно свести к минимуму, если заранее позаботится о создании охраняемого коридора.

Как стратег вы можете управлять всем — от сборочных фабрик до харвестеров (названных в игре мусорщиками). Возможностей по выдаче ценных распоряжений подчиненным — масса. Военной технике могут быть отданы как оборонительные, так и наступательные приказы. Нельзя не заметить, что при наличии тотального контроля со стороны игрока unit'ам вполне хватает сообразительности, чтобы в случае завязавшегося поблизости боя проявить здоровую инициативу и помочь собратьям. Что не может не порадовать, если учесть объем проблем, которые вам приходится решать каждую минуту.

Вражина в прицеле. Сейчас мы его...



Враг попал в окружение. Теперь его песенка спета!

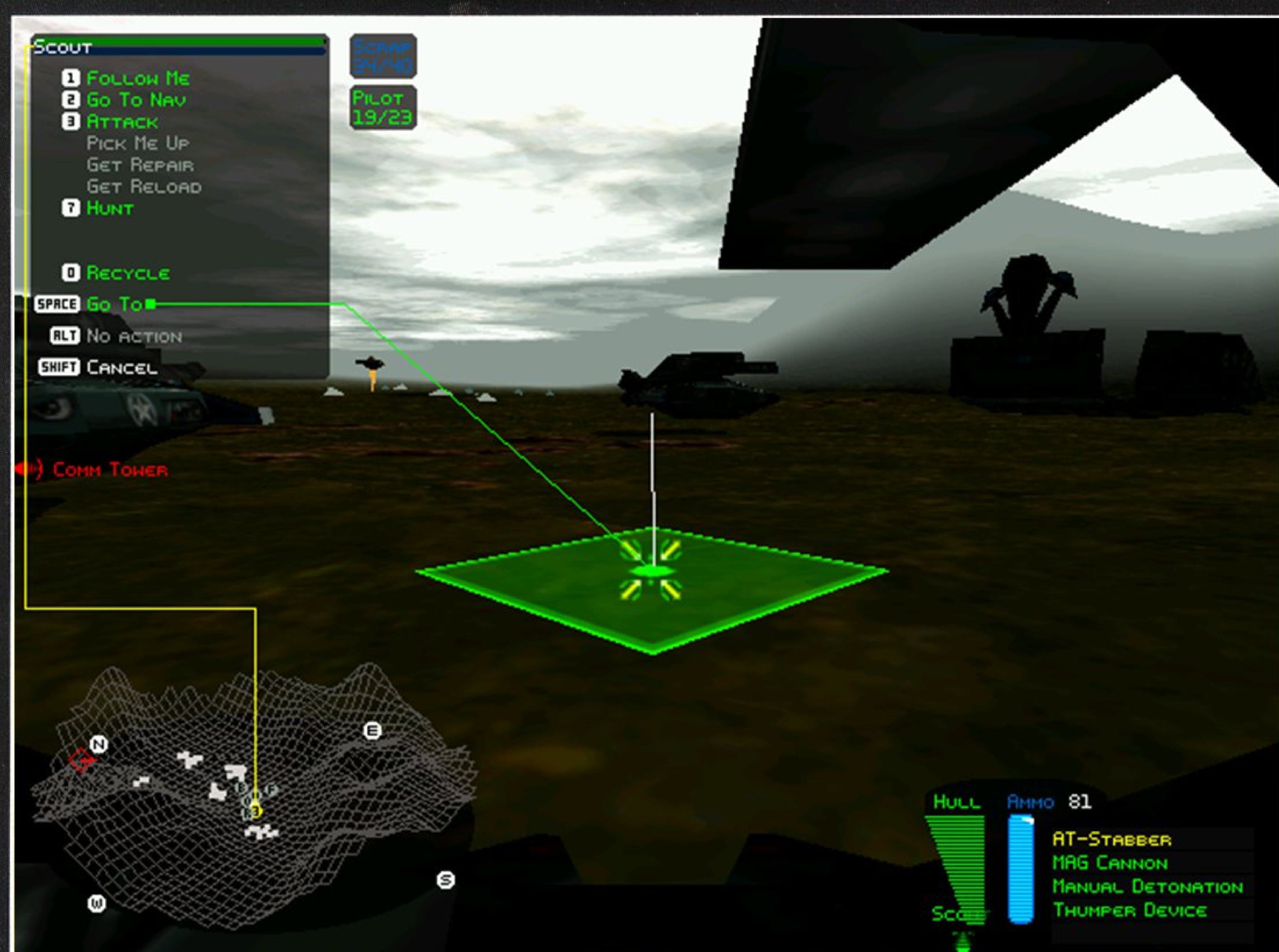


Пример отдачи приказа — при нажатии на пробел танк будет атаковать находящийся в прицеле истребитель



Насколько удобно сделано управление вашим запутанным хозяйством? Уф, помучаться в начале придется. Но не из-за запутанности и непродуманности управления, а по другим причинам. Несмотря на очень хороший tutorial, освоить систему отдачи приказов в совершенстве быстро нельзя, настолько она отличается от привычной для RTS. В принципе, доступ к меню приказов для чего угодно очень прост — выбираем из перечня в левом углу экрана любое здание или машину и отдаем приказ из открывшегося списка. Сделать это можно когда угодно и из любого места. Но не забывайте, что вы не парите на высоте птичьего полета в виде бесплотного духа. А находитесь внутри танка, робота или истребителя, обозревая окрестности через лобовое стекло. И хорошо ориентируетесь только в том, что охватывает ваш радар. Поэтому основная сложность состоит в освоении источников информации о происходящем. В принципе, кроме радара есть дополнительные средства. Типа спутников и дистанционных камер. Но... Очень все туманно. Где кто находится и каким путем он пойдет к цели — вот в чем вопрос. Если вы справитесь с быстрым определением координат

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



В этот зеленый квадрат через некоторое время прилетит ваш скаут

своих и вражеских частей — считайте, что все проблемы в этой области решены. Нам же это пока не удалось. И по прежнему, чем мы ближе к месту событий, тем четче наши приказы. Хотя не скажешь, что интерфейс запутанный. Все как раз в любой момент под рукой. Лежащей на клавиатуре.

Разнообразие и оригинальность зданий, техники и вооружений находятся на высоком уровне. Не забудьте, что как поиск новых, так и изучение старых «следов» инопланетян продолжаются, так что и вам придется время от времени вникать в преимущества и недостатки новых технических прибамбасов, созданных уже земной наукой и техникой. Выбор оружия вас приятно порадует, хотя нас очень удивил тот факт, что патроны для любого его вида берутся из одного источника. То есть стреляли мы из пушки, все высадили, переключаемся на пулемет, из которого до того не было сделано ни одного выстрела, а патронов-то и нет! Сюрприз!!! Радости не было предела. Остаться в гуще боя без боеприпасов — ничто так не бодрит и не заставляет проявлять чудеса увертливости.

Далее. Предположим, что вас мало прельщает нудное копание в потребностях вашего производственного комплекса. Все эти здания, турретки, войска... Попробуй держать во внимании сотню-другую объектов. Бррр! Но зато вы считаете себя крутым квэйкером, способным в одиночку расправиться с десятком превосходящих вас по огневой мощи врагов. Ну и прекрасно! В таком случае достаточно как следует защитить тот минимум производственных мощностей, которые будут снабжать вас боевой техникой взамен выбывшей из строя, и отдаться любимому делу — разгрому противника при помощи управляемой лично вами боевой машины. Поскольку большая их часть — это летающие невысоко над поверхностью аппараты, сражения очень динамичны и способны доставить много удовольствия любителю action. Складки местности можно использовать на полную катушку. А прыжки через бездонную пропасть, где только в самый последний момент становится ясно, дотянете ли вы до противоположного края или сорветесь вниз? Кстати, выбор машинок в игре широк, и пилотировать можно любую из них. Причем смена средства передвижения возможна в любой момент. Ну а если врагов все же слишком много и сломать их оборону сходу не удается, то придется уделить несколько минут производству небольшой армии, после чего возглавить ее в решительном штурме. Не забывайте только о том, что игра довольно реалистична и вы присутствуете в ней в виде очень уязвимого и слабо вооруженного человека, который вне бронированного средства передвижения может стать легкой добычей первого встреченного вами врага.

Миссии в игре не всегда посвящены строительству своей базы и выкорчевыванию вражеской. Встречаются также и такие, которые присущи любому роботосимулятору: эскорт, рейд, разведка, диверсия. На некоторые мысли наводит наличие среди вооружения человека в простом скафандре со снайперской винтовкой. Да и стандартные миссии можно проходить по-разному — можно извести врага решительным штурмом превосходящих его сил, можно медленно подточить его мощь диверсионными рейдами на лично управляемом мощном боевом средстве, а можно «сжевать» базу с помощью обстрела с большой дистанции. Так что все зависит от вашего тактического гения и пристрастий.

Перейдем к самому животрепещущему — графике. Поскольку перед вашими глазами постоянно находятся виды на окружающие ландшафты, качество картинки и создающего ее 3D-движка играют очень большую роль. Тут мы были приятно поражены. Более тщательно и реалистично моделированной поверхности нам видеть не приходилось! Конечно, разработчики сильно упростили себе жизнь,



Те самые мужики в красных скафандрах



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ











выбрав в качестве места действия поверхность безжизненных планет. Но каковы горы и холмы! Рельеф плавный, поверхность почвы затекстурена настолько хорошо, что создается впечатление наличия не только камешков, трещин и небольших кратеров, но даже пыли. Потревожить ее взрывами вам, правда, не удастся. Все здания и техника, естественно, полигональны. Количество полигонов, похоже, не очень велико, но все те же великолепно выполненные текстуры сглаживают этот недостаток. Наличие же на машине волшебного устройства под названием 3D-ускоритель позволит увидеть игру вашей мечты. Когда мы в первый раз выглянули из окошка танка и увидели перед собой лунные просторы... С полчаса мы просто парили над поверхностью, закладывая крутые виражи. На Луне мы до этого не были, но теперь нам этого и не надо. Битвы же просто бесподобны: все спецэффекты нашли достойное применение. Полупрозрачные дымы, вспышки выстрелов и взрывов, блики на стекле, динамическое освещение... И совершенно никаких пикселов! Нигде. При восхитительной плавности движения картинки.

Один маленький недостаток, лежащий, скорее всего, на совести дизайнеров. Техники много, но выглядит она несколько однообразно. Может, дело все в том же числе полигонов? Зато что нас порадовало, так это большие красные звезды на всей нашей технике. И те самые люди в красных скафандрах, которые ею управляют. Колорит, черт возьми!

Звук. То что надо. Великолепно сделанные эффекты. Слышишь именно тот звук, который и должен быть при стрельбе из выбранного оружия. Особенно если ваша система способна воспроизводить басы (через сабвуфер!). Звук работающего двигателя при скольжении над поверхностью звучит на редкость деловито. Все настолько хорошо, что не хочется думать о том, что на безатмосферной Луне все должно происходить в гнетущем безмолвии. Попробовали бы разработчики это с нами учинить! Да за такую «реалистичность» мы бы им такого понаписали! И никакие деньги бы им не помогли.

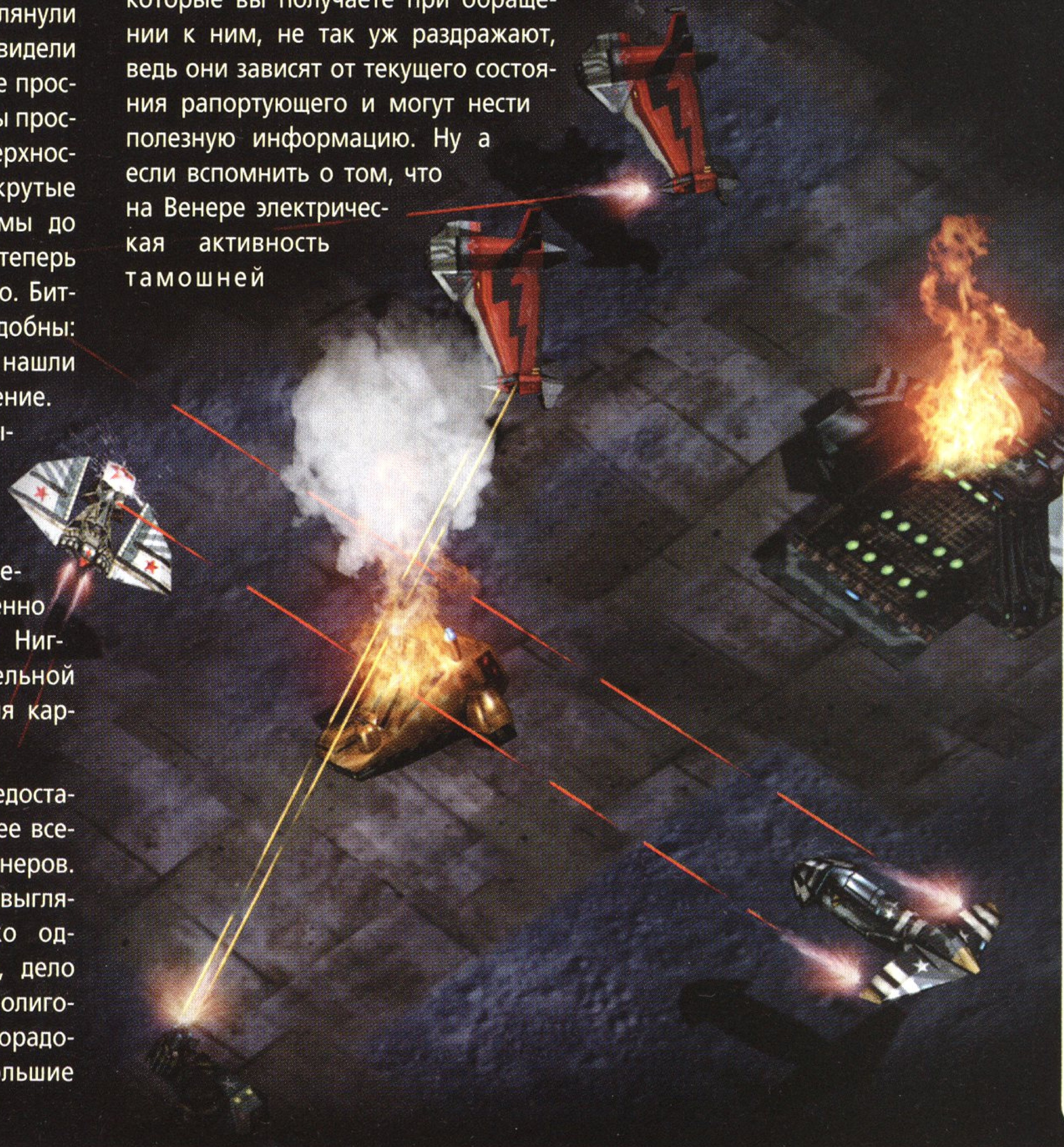
Даже быстро надоедающие рапорты персонала базы и пилотов техники, которые вы получаете при обращении к ним, не так уж раздражают, ведь они зависят от текущего состояния рапортующего и могут нести полезную информацию. Ну а если вспомнить о том, что на Венере электрическая активность тамошней атмосферы вносит помехи в радиопереговоры, то легко понять, почему мы так высоко оценили эту часть продукта.

Мультиплейер. Без него нынче никак. Все стандартно, все возможные комбинации есть. Ничего нового и оригинального мы не нашли, поэтому подробно расписывать компоненты смысла не видим. Единственное, что необходимо сообщить, так это то, что при сетевой игре не стоит подвергать опасности свой командный unit и удаляться от хорошо защищенной базы. Ведь с вашей смертью все закончится, независимо от общего соотношения сил.

Ну что ж, пора завершать. Вот резюме: сложно. Временами запутанно. Но бездна возможностей. И очень красиво! **СИ**

Альтернатива: Uprising





Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

PC

АКВАРИУМ: КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ

Это не рок-энциклопедия со всеми песнями, плясками и фотографиями, а некая компьютерная игра.

Платформа: PC
Жанр: **музыкальное приключение и энциклопедия**
Издатель: **Леан, Бука**
Разработчик: Бука
Требования к компьютеру: P-133, Windows 95/NT, 16 Mb RAM, CD-ROM 8x, SVGA 2Mb
Интернет: **www.buka.ru**



Борис Борисович не остался в стороне от важного дела мультимедификации своих песенных творений

Достоинства:
Красивые картинки и возможность ходить по округам.

Недостатки:
Бессодержательность игрового процесса, жуткие аппаратные требования.

Резюме:
Первая российская почти что игра на музыкальные мотивы.

V	1,7
S	0,8
I	1,3
G	0,3
O	1,7
A	0,2

6

В последнее время мультимедиа-продукты с названиями известных групп и именами не менее известных рок-музыкантов на обложках повалили на нас из разработческих недр жуткой толпой. На фоне этих однообразных (хоть часто и неплохих) продуктов «**Кольцо Времени**» ярко выделяется своей необычной концепцией. Это не рок-энциклопедия со всеми песнями, плясками и фотографиями, а некая компьютерная игра. Ну, вернее, почти что игра.

Видать, не даром именуют Бориса Гребенщикова его коллеги Пентиумом за исключительную любовь к железным нашим братьям и товарищам. Борис Борисович не остался в стороне от важного дела мультимедификации своих песенных творений, как иные музыканты, а напротив, принял деятельное участие в разработке основной идеи, сценария и содержания диска. В результате получилась игра с весьма неплохо сделанными трехмерными интерьерами и пейзажами, основной задачей в которой является нахождение всех разбросанных по странному миру фантазий видного музыканта (состоящему из питерской квартиры и лестничной клетки, «православного храма, древнего святилища Британии, храмов Египта и Тибета» — это цитата с коробки, без нее все понять было бы не так просто) его же произведений. Каждая песня при обнаружении превращается в частицу мозаики; буде вам посчастливится найти все четыре с лишним десятка композиций, мозаика сложится в новое помещение, называемое разработчиками «странным местом» (в кавычках), где обнаружатся «раритетные песни» (тут уже кавычки мои) Бориса Гребенщикова, а также выставка его митьковских полотен. Нелюбители развлекаться интерактивно могут просто запустить проигрыватель и услышать все имеющиеся 54 песни в любом порядке, в том числе и «раритеты» (честно говоря, не знаю, что именно из представленного на диске отнесено к этой категории и по каким причинам). Наконец, на втором диске имеется куча видеоклипов, а процесс познавания мира БГ при необнаружении песен сопровождается заунывной MIDI-музычкой, являющейся обработкой аквариумных хитов прошлых лет. Да, еще есть возможность ознакомиться с текстами всех песен, как имеющихся на диске, так и не имеющихся.

Согласитесь, идея весьма оригинальна и хороша. Сколь бы качественны разные там энциклопедии «Алисы» и «Кино» ни были, а приятно все же заполучить нечто интерактивное, интересное, красиво сделанное и увлекательное, сопровождающееся хорошей музыкой любимого музыканта. К сожалению, все это в «Кольце времени» по большему счету так и остается идеей, а поиск песен сведен к абсолютно бессмысленному всеэкранному тыканью мышкой. На каждой картинке приходится досконально изучать местность сантиметр за сантиметром - не превратится ли где курсор в изображение восьмой ноты. Иногда можно сразу найти таковые точки, а иногда это получается сделать только с отчаяния. Ну как, к примеру, догадаться, что на одной из картинок интерактивно... небо?

Помимо собственно музыкальных композиций, в мире Бориса Борисовича присутствуют некие штуки, которые можно трогать. Иногда в результате троганья обнаруживается спрятанная песенка, а иногда просто получается небольшая веселая картинка. Никаких паззлов, загадок или прочих «квестовых элементов» в «Кольце времени» нет.





НАСЫЩЕННАЯ ЛЕТНЯЯ ЖИЗНЬ

Творение «Буки» поражает своими аппаратными требованиями (8x CD-ROM — не шутка). Таковые неудивительны, если учесть, что все видеовставки, из которых, собственно, состоят походы по мирам, сделаны исключительно в высоком разрешении. Звуковое сопровождение к игре также считывается только с CD-ROM и не требует места на жестком диске. При запуске «Кольцо» ведет себя очень странно, удивляя мерцанием экрана, однако сия проблема решается путем свертывания и развертывания окна с продуктом.



Очень радует качество рендереных фоновых картинок — пожалуй, это одна из лучших работ российских компьютерных художников. Жаль только, что на этих картинках не разворачивается достойного их действа. И тем не менее, буковский продукт ясно показывает, что всякие новые идеи у нас есть, есть и люди, способные что-то хорошо делать. Эдак скоро мы получим наш вариант ихнего Queen: the Eye.



СИ

Альтернатива:
Пока нет

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

HARD TRUCK: ROAD TO VICTORY

PC

Hard Truck оригинален во всем.

Платформа: PC
Жанр: **автосимулятор**
Издатель: 1С/Бука
Разработчик: **Soft Lab**
Требования к компьютеру: P-133/16 Mb RAM, Win'95
Количество игроков: **7**
Интернет: **www.softclub-nsk.com**

«...Скучный летний дождик незаметно превратился в сильный ливень. Небо изредка перечеркивали короткие молнии, и тогда все кругом освещалось странным, фантастическим светом. На мокром асфальте отражались габаритные огни впереди идущего КАМАЗа... Еще несколько километров — и шоссе сменится грунтовой дорогой, которая спустится в заболоченную низину. Придется ехать длинным и опасным путем по краю обрыва вдоль опушки леса. А там — транзитом через маленький городок, и за водохранилищем — конец пути... Внезапно КАМАЗ впереди резко затормозил, съехал на мокрую траву и невероятным образом закрутился в диковатом танце. Педаль тормоза вжата в пол до упора, но истерзанные долгим путем шины не могли так быстро остановить многотонный ЗИЛ. В самый последний момент, когда до столкновения оставалось несколько секунд, несколько метров, мне удалось резко повернуть вправо. Совершая жуткие прыжки по кочкам, грузовик стремительно несся к белому столбу у обочины. Еще один поворот — и... черт возьми! Руль заклинило! Теперь быстро увеличивался в очертаниях непроходимый лес. Неожиданно в зеркале заднего вида мелькнул огромный корпус давно едущего за мной Volvo, и в тот же момент я ощутил сильнейший удар в бок. Телевизоры разбиты точно, от ящиков с водкой тоже вряд ли что-нибудь осталось, а с мягких игрушек и гвоздей прибыль небольшая. Убытков больше. Все. Придется начинать сначала... В девятый раз...»



Такая свалка на дороге ничем хорошим для вас не окончится

Это не выдержка из дневника водителя-дальнобойщика. Это — описание вполне обычного игрового эпизода из **Hard Truck**. Детальное и точное. От вспышек молнии до ощущений. Все это отдельно легко представить в реальной жизни, но в игре почти невозможно. Тем не менее, это с недавних пор стало фактом.

Hard Truck оригинален во всем. Уж казалось бы, что нового можно воплотить в жанре автосимуляторов? Какой реалистичностью гонки не наделяй, они так гонками и останутся... Однако на этот раз разработчикам из Soft Lab удалось настолько отойти от обычной концепции гонок, не выходя за рамки традиционного жанра, что утверждение о невозможности создать оригинальный симулятор гонок сразу потеряло свой смысл.

Начнем, пожалуй, с основной идеи игры, с которой, наверное, все и началось. Итак, вы профессиональный водитель тяжелых грузовиков, получаете на руки некоторую сумму, которая позволяет вам участвовать в нескольких необычных соревнованиях. Соответственно у вас есть и грузовик ЗИЛ, который, как оказалось, серьезной конкуренции

Ящики не являются серьезным препятствием на дороге, но повредить грузовик могут



противникам составить не может. Именно с его помощью вам предстоит заработать деньги, потратить их на покупку другого грузовика, товара (о нем ниже) или на усовершенствование грузовика, находящегося в вашем распоряжении. То есть развитие идет по нарастающей — чем лучше вы выступили на соревнованиях, тем больше денег вы получите, тем лучше машину вы сможете приобрести, тем проще вам будет выигрывать в дальнейшем и т.д.

Перейдем вплотную к различным типам соревнований. Они, как и следовало ожидать, зависят прежде всего от трасс. А трасс в **Hard Truck** всего... пять! И, честно говоря, сначала мне это показалось крайне недостаточным для столь хорошей игры. Пять трасс... Но потом выяснилось, что каждая из этих трасс настолько огромна... Плюс свобода передвижения. Плюс секретные пути. Чтобы успешно финишировать вам, понадобится не 15 минут и даже не 20... Особенно учитывая неимоверно продвинутый AI...

Итак, первая трасса вполне традиционна, она так и называется — Кольцо. Да-да вам предстоит всего-навсего прокатится по кругу, оставив позади всех своих соперников, но сил и времени у вас это займет чрезвычайно много. Начнем с того, что эта кольцевая трасса огромна. Причем не просто по длине, но и по множеству секретных и полусекретных путей, систематизированных таким образом, что проехав по ним, можно выбраться вперед, но при том не так что-бы окончательно и бесповоротно. Тем более, что ездить такими путями гораздо сложнее, чем по основной дороге, и особенно высокой скорости на них вам развить не удастся.

Следующая трасса называется Полигон. Вообще-то это очень необычно даже для такого симулятора автогонок. Эта трасса сравнительно невелика, но ее скромные размеры объясняются неожиданной для игрока целью — вам следует за наиболее короткий срок преодолеть дистанцию по сильно пересеченной местности, усиленной искусственными препятствиями. У кого-то могут возникнуть справедливые сомнения относительно сложности прохождения Полигона. Действительно: надавил на газ и вперед — к финишу... Однако благодаря совершенной физической модели, сделать это непросто. Грузовик может застрять в канаве, свалиться с небольшой эстакады, в конце концов задеть за стены ущелья, что приведет к потере мощности двигателя. А без мощного двигателя до финиша не доехать... На этой трассе нет противников, на ней нельзя развить высокой скорости, она не позволит вам продемонстрировать высокие качества проходимости грузовика. На Полигоне любой грузовик будет казаться неуклюжим и неповоротливым. Здесь учитывается только мастерство водителя, его опыт и знания поведения машины в жестких условиях.



Два опрокидывающихся грузовика... Что-то сейчас будет?

Далее следуют совсем необычные трассы, так как на них участие в соревнованиях приобретает несколько другой смысл. Здесь вам заплатят не только за первое место, но и за перевозку груза, который вы набрали на базе. Груз очень разнообразный: вы можете купить мягкие игрушки, гвозди, оконные стекла, телевизоры, шампанское, процессоры Pentium II и даже компьютерные игры от фирмы Бука... Чем различается товар? Своей ценой, размерами (не стоит забывать, что фургон вашего грузовика не резиновый) и хрупкостью. Так, например, хрупкость оконного стекла и телевизоров равна 50

Достоинства: Оригинальная идея, блестящее ее воплощение, прекрасная графика и реализация физических законов.

V	1.5
S	1
I	1.5
G	1.5
O	1.5
A	1

Недостатки: Некоторая приторможенность игрового процесса. Кому-то может показаться недостаточным количество трасс.

Резюме: Симулятор вождения грузовиков — такой, каким он должен быть.

8

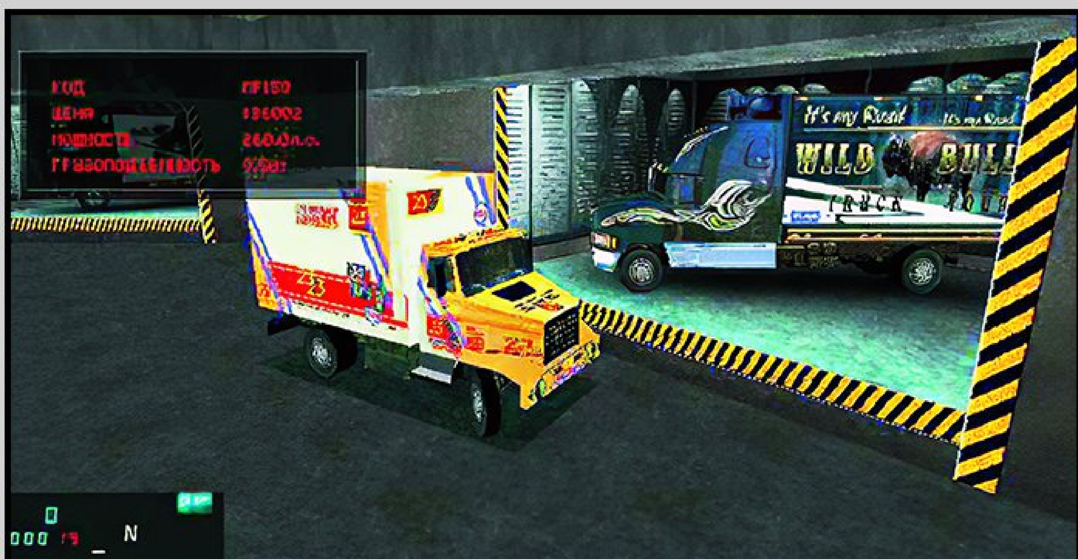
Дмитрий ЭСТРИН



Очень необычный ход гонки — слишком спокойно...

Очень похоже на одну из трасс в Carmaggedon. С той лишь разницей, что еще красивее





Так осуществляется выбор грузовика

Это чуть ли не самое сложное место в игре: пропасть, обвал, ящики...





Обратите внимание на отражение света фар на мокром асфальте



процентам, то есть риск повреждения товара достаточно высок при аварии и даже при неосторожных маневрах. А вот мягкие игрушки и гвозди не боятся никаких переворотов, резких маневров и прочих кульбитов, то есть их хрупкость равна нулю. Соответственно все эти параметры перевозимого груза следует учитывать не только перед непосредственным затовариванием, но и в процессе гонки...

Трасса Приморск одна из самых простых в **Hard Truck**. Строго определенный маршрут отсутствует, потому что гонка проходит в городе со множеством улиц, переулков и тупиков, тем более что указатели направления движения отсутствуют... Это единственная ночная трасса, и только здесь на определенном участке пути автоматически включаются фары. Сами вы их включить или выключить не можете, но хотелось бы отметить абсолютную реалистичность освещения. Ни в одной игре ничего подобного мне видеть не удалось. Освещение фар в **Hard Truck** — это не просто красивый графический эффект, это суровая необходимость, ибо без них ехать просто невозможно. Темно-с.

Но больше всего остального мне нравится трасса Перелесье. Гонка проходит на огромной территории, асфальтовая дорога то и дело превращается в грунтовую, грунтовая — в бездорожье, а бездорожье — в болото. На этой трассе, как нигде, возрастает значение использования секретных путей. Правда, ездить по ним очень сложно. Неожиданно возникающие препятствия способны надолго задержать неопытного водителя, в то время как компьютерные противники проносятся мимо. На этой трассе вам придется даже проехать транзитом через маленький городок и переехать по гигантскому мосту водохранилище. Ассоциации, возникающие с родными дорогами, неизбежны...

И последняя трасса — Горная. Гонка соответственно проходит в горах. Здесь всегда существует риск непоправимого конца. Одно дело — застрять в канаве, и совсем другое — свалиться в пропасть. Причем последнего избежать гораздо сложнее. Узкая, извилистая дорога не дает развить приличной скорости, на относительно прямых участках трассы разбросаны какие-то ящики и попадаются даже горные обвалы, преодолеть которые очень непросто.

В конце пути вам должны сообщить, сколько процентов товара повреждено, принять груз и выдать деньги. Соответственно их можно на что-то потратить. Можно, например, внести некоторые усовершенствования в свой грузовик. Вентилируемый дисковый тормоз улучшит тормозные характеристики грузовика, регулируемое сидение даст возможность менять угол обзора на трассу, навигационная система позволит лучше ориентироваться в гонке, регулируемая подвеска поможет избежать лишних повреждений груза при резких маневрах, супершины и антипробуксовочная система повысят проходимость грузовика, а форсированный двигатель добавит ему мощности. Можно поступить иначе и купить новую машину, при наличии необходимых средств. Вам на выбор представлены восемь грузовиков, включая отечественные и самые знаменитые модели иностранных фирм. Ну а если вам удастся заработать n-ое количество денег, то можно будет купить шикарный Renault, поражающий воображение своими характеристиками.

К сожалению, у всех грузовиков совершенно одинаковые кабины. Но это, в принципе, не играет решающей роли. Грузовики отличаются не своими кабинами, а своим поведением на трассе, что следует считать куда более важным в игре подобного рода.

Безукоризненная физическая модель **Hard Truck** восхищает своей реалистичностью. Грузовики я никогда в жизни не водил и даже не предполагал, насколько управление огромным, тяжелым монстром отличается от управления обычной легковушкой. Загруженный фургон сзади не дает быстро набрать скорость, чтобы въехать на крутую горку приходится прилагать некоторые старания, а чтобы съехать с нее без нежелательных заносов, нужно осторожно выполнить хитрые маневры. Даже обычный поворот становится рискованным, когда впереди и сзади вас едут противники. Занос многотонного чудовища чреват неприятностями: во-первых, из него невероятно сложно выйти, а во-вторых, можно запросто свалиться с насыпи или съехать на бездорожье, что влечет за собой новые трудности. На самом деле перевернуться при заносе даже на пересеченной местности и даже на горке редко получается: в двух случаях из трех система равновесия вновь поставит грузовик на колеса. Однако повреждения при этом вряд ли позволят вам продолжать гонку. Кстати, визуально корпус грузовика не повреждается, но зато каждую поломку вам предстоит прочувствовать в буквальном смысле. В горку заехать не можем? Руль почему-то криво встал? На ровной дороге грузовик трясется? Это нормально. Просто вы врезались в какой-нибудь столб, слишком быстро спускаясь с горки, или не успели притормозить и ударили боком по грузовику противника, не справившегося с управлением, или просто перевернулись, не тем колесом заехав на кочку...

Различные погодные условия тоже влияют на управление. Так, например, в дождь ехать очень сложно, не только потому что дорога скользкая, но и потому что видимость почти нулевая. Кстати, видимость в дождливую погоду — это не фикция. В этом смысле **Hard Truck** меня приятно поразил. Ни в одной другой гонке я не встречал подобной симуляции дождя. Только представьте себе, капли падают на лобовое стекло, а потом медленно скатываются вниз, оставляя мокрые дорожки. Все это очень реалистично искажает вид на трассу, и улучшить видимость позволят... дворники. Причем механизм их работы также весьма реалистичен — дождевые капли все равно будут скапливаться в тех областях лобового стекла, до которых дворники не достают. Порой даже испытываешь сильное желание взять тряпочку и протереть экран монитора...

Удивляет **Hard Truck** и своей графической стороной. Представьте себе, игра... не поддерживает 3D-акселератора. Многие почему-то считают это недостатком, но мне это представляется неоспоримым достоинством. Начнем с того, что во многих играх поддержка трехмерного акселератора — это единственное, чем могут похвастаться разработчики. Тем не менее ничего особенного в размазывании пикселей нет. Да и какая разница, как выглядит пиксель, как квадрат или как пятно с размытыми очертаниями? И в том и в другом случае он виден... Тем более, что **Hard Truck** никакой трехмерный акселератор просто-напросто не нужен. Движок, который создали разработчики, позволяет использовать огромное количество текстур, которое к тому же не умещается в памяти акселератора. Кроме того, абсолютно все в игре выглядит красиво и четко. И особенного торможения игрового процесса я не заметил.

Восхищают также background'ы. Конечно, удивить кого-то красивыми статичными картинками сложно, но тем не менее в **Hard Truck** они очень точно вписываются в трассу и не создают впечатления фальши. Вспышки молнии и отражение габаритных огней на мокром асфальте лишний раз демонстрируют возможности графического engine'а, созданного разработчиками.

Сложно переоценить значение **Hard Truck** для российской игровой индустрии. Это действительно хорошая, доработанная игра. Тщательность, с которой разработчики подошли к реализации весьма оригинальной идеи, решила все. Говорить тут еще можно долго, но лучше... один раз увидеть, чем сто раз услышать. В общем, ударим автопробегом по бездорожью и разгильдяйству!

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

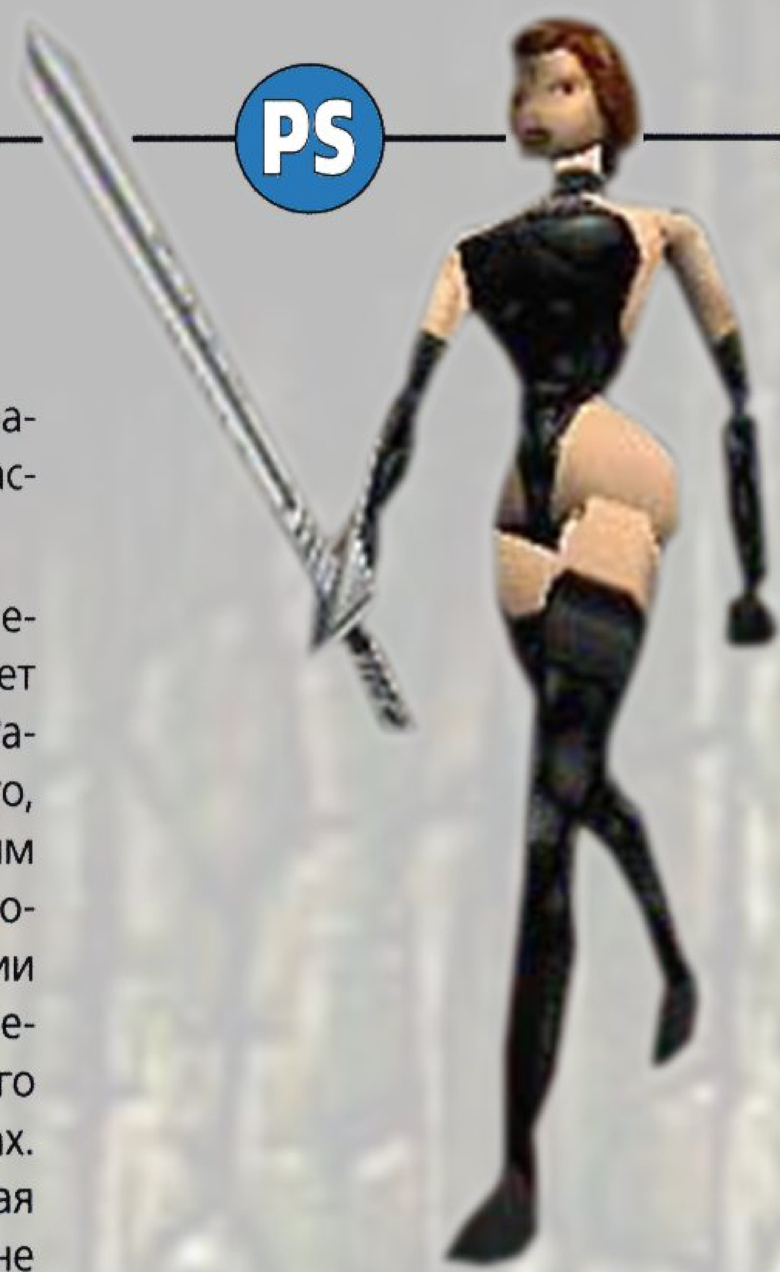
Альтернатива:
Monster Truck Madness



Извилистая горная трасса достаточно — даже для Renault непростое испытание

DEATHTRAP DUNGEON

PS PC



... перед вами не тот продукт, с которым можно провести остаток жизни.

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **Action**
Издатель: Eidos
Разработчик: **Eidos**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95, рекомендуется трехмерный акселератор
Количество игроков: **до 4 по сети LAN или через Internet**
Интернет: www.eidos.com

Достоинства:
Оригинальный персонаж пародийного толка, достаточно увлекательная сюжетная линия. Некоторое количество интересных дизайнерских находок и приятная графика делают игру вполне желанной. Много монстров, много ловушек, много уровней.

V 1,5
S 0,5
I 1
G 1
O 1
A 0,5

Недостатки:
Игра одинакова от начала и до конца, и не имеет собственного лица (если не считать главную героиню). Зависимость концепции от удачного воплощения Tomb Raider очевидно и портит ощущения.

Резюме:
Очень качественная вторичная поделка, призванная выплыть на волне крофтомании. Несмотря на некоторую оригинальность, до самостоятельного игрового проекта DD не выросла.

5,5

Творческий путь компании Eidos начался совсем недавно, когда она из небольшой фирмы, занимавшейся производством программного обеспечения, превратилась в солидного, известного во всем мире издателя компьютерных игр. Деньги, славу и амбиции принесла на блюдечке с голубой каемочкой Core Design, породившая Лару Крофт и культ с нею связанный. После чего Eidos пыталась много чего издавать, однако даже мало-мальски близкого эффекта Tomb Raider добиться не удалось. Стратегии, симуляторы, спортивные игры — все все эти творения молодого издателя уже появились или в ближайшее время появятся на рынке. Пока, до появления новых идей, имя Eidos упоминается лишь в связи с жанром Action, в котором фирме удалось-таки преуспеть. Семейство пополняется игрой жанра Action/RPG, в толковании Tomb Raider. Знакомьтесь — **Deathtrap Dungeon**.

Об этой игре мы рассказывали года, наверное, полтора назад, и, надо признать, что за это время игра, которой мы все так восхищались за этот долгий срок перекочевала из разряда хитов в поток средней массы и быстрой текучести. Что означает лишь одно — перед вами не тот продукт, с которым можно провести остаток жизни.

Сюжетная линия и игровая концепция игры позаимствованы у известного американского фэнтезийного новеллиста Яна Ливингстона (Ian Livingstone), который помимо всего прочего является одним из отцов-основателей компании Games Workshop, уже постаравшейся на славу в деле перенесения картонных ролевых игр и Вселенных в мир компьютерный. Warhammer, Space Hulk — это все плоды трудов Ливингстона и его коллеги Стива Джексона (Steve Jackson). Тот сериал, из которого вычленен **Deathtrap Dungeon**, называется Fighting Fantasy. В принципе, это стандартное боевиковое чтиво с легким налетом мистики — как раз то, что сейчас модно как на Западе, так и у нас. Количество проданных экземпляров книг серии очень впечатляет и даже слегка настораживает — четырнадцать миллионов книжек — пожалуй, побольше, чем у Толстого. По крайней мере, сравнимо. Честно говоря, уловить высокую художественность в произведениях Ливингстона сложно, да в принципе, это и не нужно. Для создания полноценной RPG-классики сериал не годится, но для того, во что превратила его Eidos, вполне.

Итак, некий шаловливый барон по имени Сукумвит потехи ради построил в одном из маленьких городков огромную крепость, с подвалами, ловушками, грандиозными залами и темными коридорами. Затем понаставил туда всяческих устрашающих игрушек и начал предлагать героям различные испытания, связанные с путешествиями по этим владениям. Так как ловушек в замке было очень много, немногие отваживались на такое, несмотря даже на то, что награда победителю была внушительной — около десяти тысяч золотых монет. В результате барон доигрался — прилетел страшный дракон Мелкор, захватил замок, посадил туда своих стражников, развел бестиарий, и вынудил барона искать настоящего героя, который смог бы справиться с захватчиком и освободить частную собственность. Идея ясна.

Игра практически полностью, за исключением небольших нюансов, соответствует концепции незабвенного Tomb Raider. Разумеется, атмосфера совсем другая, и то, что у Лары Крофт выглядело небольшим веселым альпинистско- туристическим походом против нехороших ребят, в версии самой Eidos превратилось в процесс методичного, ритмичного и скучноватого истребления зла в огромных масштабах. Разумеется, для таких великих дел тонкая натура Лары с ее куриными мозгами не подходит, и «тетку» пришлось взять покрепче. Видимо, в тестовых лабораториях Eidos имеются особи женского пола для любой игровой ситуации. Новая девушка — идеальная машина для перемалывания монстров. Она не станет, как Лара, бояться каждого паучка и расстреливать его очередями из пистолетов. На паучков меньше метра ростом мы вообще внимания обращать не будем. Убивать тигров и прочих редких животных также возможности не представится. Придется разбираться с нежитью. Девушка по имени Красный Лотос вполне соответствует своему артикулу — крупна, ноги на ширине плеч, ширина плеч метра полтора. Вес — что-то около тонны — как раз то, что надо. Если габариты девчонки вам не подходят, можно выбрать безликого рембообразного деревенского паренька со странным именем Chaindog. Конечно, играть за него совершенно необязательно и более того, глупо, раз в запасе имеется такая красотка, как наш красненький цветочек. Кстати говоря, никакой разницы между ними нет, по крайней мере нащупать ее, хоть сколько-нибудь существенную мне до настоящего момента не удалось.

Первые впечатления от игры можно связать с Tomb Raider, в котором погасили солнце, и везде выключили свет. Соответственно, и монстры, выглядевшие мило и по-домашнему при дневном освещении, превратились в каких-то мерзких, наглых и очень кусачих тварей после заката. Несмотря на то, что подавляющее число лабиринтов необыкновенно велики по размерам, немедленно возникает чувство клаустрофобии, особенно сильно, как это ни странно, захлестывающее во время поединков с особо крупными тварями. В принципе, игра производит рассчитанный эффект ужастика, однако делает это не совсем корректно, так как игрок способен по-настоящему испугаться нового монстра лишь в самые первые моменты игры. Далее же все идеально ясно, и понятно даже дураку — если кори-

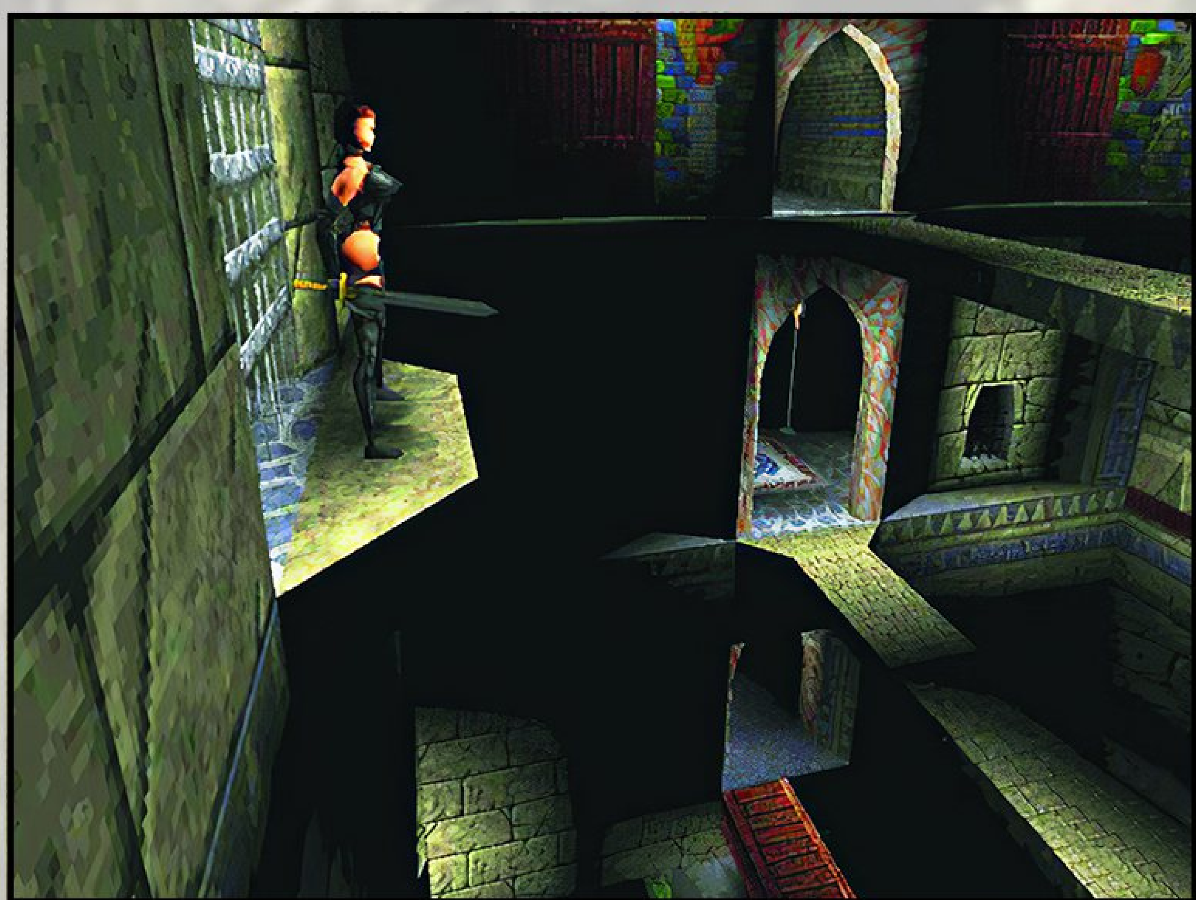




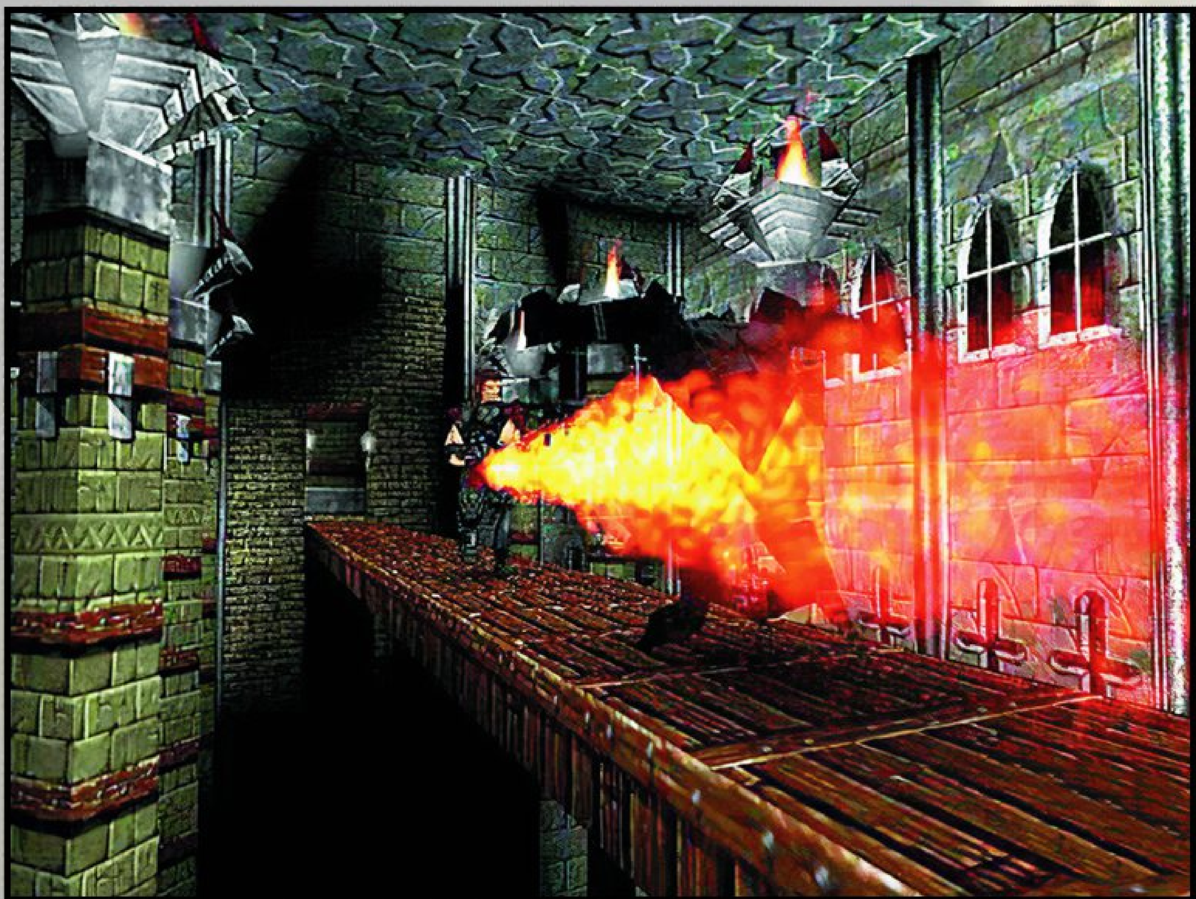




Сергей **АМИРДЖАНОВ**







дор вдруг расширяется, а то и вовсе превращается в арену, значит, сейчас внезапно вылезет очередная монстрюга. Чем больше комната — тем крупнее зверь. В результате бесспорно приятные ощущения неожиданности нападения исчезают и заменяются лишь отчаянной яростью и желанием выстоять. Действие слегка разбавляют достаточно виртуозно выстроенные по уровням ловушки, в которые не попасться достаточно сложно, и тем приятнее из них каждый раз выпутываться. Кое-какие инциденты, правда, заканчиваются смертью партнерши, представляющей ваши интересы в мире **Deathtrap Dungeon**, что полностью соответствует названию игры, но ни на грамм не добавляет ей развлекательности. Я лично ни за что не смогу понять шутку, в результате которой героиня, спокойно вышагивавшая по паркету, вдруг оказывается на шипах. «В «Принце» было точно так же»,— скажете вы и будете неправы. Там мы по крайней мере могли увидеть или проверить, есть ли ловушка в каждом конкретном месте. В **DD** же смерть самопроизвольна, независима и свободна выбирать то время для своего появления в виде gameover'овского экранчика, какое ей только заблагорассудится.



Главное достоинство игры в ее монстрах. Пусть они и передраны вчистую из общего справочника мифологических существ (я почему-то уверен, что такой существует), но зато очень хорошо перенесены в трехмерный вид из аляповатых картинок энциклопедий. Не знаю, чего тут больше, возможностей движка, или дизайнерского таланта — но твари смотрятся великолепно. И, что еще важнее, их в игре очень много, по словам разработчиков около пятидесяти. Можно поверить, так как лишь за несколько десятков минут игры мне удалось повидаться с весьма достаточным их количеством. Полный набор всевозможных бестий, что только возможны для вставления в жанровые рамки — от гигантских хищных крыс до драконов, динозавров, странных зомбированных рыцарей и даже колдунов в виде змей. Приятно, что авторы не стремились к миниатюризации, а старались передать максимально устрашающие размеры каждого из существ. Кое в чем, как мне кажется, даже перестарались. О реалистичности, конечно, говорить не приходится. Нашей героине, даже при всех ее внешних данных, динозавра не завалить, это уж точно. Но справляется!

Набор оружия представлен восемью ячейками в списке Inventory и кажется весьма обширным. К вполне понятным для средневековья ножам, мечам и топорам прилагается и некоторое количество вполне современных средств массового уничтожения — огнемет, например. Если вам скучно (именно так, скучно) пользоваться оружием, то можно попробовать магические способности героини. Невелики, но все же позволяют почувствовать себя практически в RPG. Конечно, все унылые характеристики и всяческий там опыт убраны — нечего портить хорошую игру. А вот побаловаться с «RPG-элементами», как это сейчас говорят, очень даже можно. Нельзя сказать, чтобы это что-то давало игре, но введение магии произведено вполне сносно.

Игра необыкновенно однообразна. Уровни практически одинаковы, хотя и очень добротно сделаны. Новые текстуры, гордо применяемые практически на каждом очередном этапе, глаза не радуют. Да, они отличаются от предшествующих, но ни те, ни эти особенного восторга не вызывают. К техническим особенностям игры это отнести нельзя, а неразумный подбор «раскрасок» полностью на вине дизайнеров. Движок же в **DD** весьма силен. Конек — это разумеется, крупные и очень детализованные полигональные объекты, снабженные при этом достаточным количеством разнообразных движений, чтобы не выглядеть кусками рельефа. Некоторое количество спецэффектов, реализованных как в 3Dfx-версии, так и в обычном software- режиме, очень приятно вписываются в общую картину, дополняя почти что черно-белый мир **DD** некоторым количеством ярких оттенков.

Теперь перейдем к тупологии, то есть той части науки о компьютерных играх, которая занимается проблемой искусственного интеллекта. В принципе, сказать здесь особо нечего, по крайней мере, в том разделе, который касается поведения монстров. Все они строго привязаны к собственным триггерам, и потому совершенно спокойно дожидаются вашего появления, после которого радостно набрасываются всем скопом, порой даже мешая друг другу. В области же маразмографии, то есть исследованиях поведения камеры, можно сделать несколько весьма примечательных наблюдений. Первое примерно таково — пациент явно болен, причем недуг его прогрессирует. Чем сложнее ландшафт и больше объектов, тем труднее становится даже сильно поумневшей после всех своих прошлых ошибок камере отслеживать именно действия главного персонажа. В схватках один на один камера ведет себя молодцом, лишь изредка загораживая поле боя какой-нибудь внезапно появившейся стеной. В случае же со сложными потасовками, с боссами или большим количеством врагов, верная подружка теряется, начинает бегать вокруг, ища свой предмет, и при этом отчаянно мешая драться (разумеется, интерфейс привязан к виду, показываемому оператором). Сложно сказать, изменится ли положение к лучшему, или нет. Пока же единственный совет — избегайте резких движений, камера их боится больше всего. Что касается версии для PlayStation, то она ничем не отличается от PC-варианта, за исключением графики в 320*240 и довольно-таки серой палитры, с очень ограниченным количеством спецэффектов. Идет практически без торможения, но и рекордов скорости не ставит.



Несмотря на некоторое количество критики, вылитой выше на обозначенный игровой продукт, **DD** все еще является очень неплохой игрой. Сомнительно, что он способен будет привлечь ваше внимание надолго, но как проходной вариант наподобие Tomb Raider II или Nightmare Creatures, **Dungeon** вполне сгодится. Три-четыре часа солидного удовольствия гарантируются, что будет дальше — зависит от степени вашего пристрастия к жанру. Остается лишь пожелать успехов Eidos за очередную радость. И попросить в следующий раз придумать все же что-нибудь поинтереснее.

СИ

Альтернатива:
Tomb Raider, Nightmare Creatures



Сергей **АМИРДЖАНОВ**

DEADLOCK II: SHRINE WARS

PC

... чего-то сверхнеобычного можете от Deadlock 2 не ждать ...

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Accolade**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM, Windows 95, CD 4x
Сетевая игра: **локальная сеть, модем, Интернет**
Интернет: **www.accolade.com**

Не может не радовать тот факт, что не все еще разработчики и издатели перешли на real-time стратегии, что иногда нет-нет, да и появится нормальная, классическая стратегическая игрушка, тренирующая не ловкость руки, двигающей мышкой, а умение спокойно мыслить.

Итак, Accolade сделала вторую часть своей не то чтобы страшно популярной, но довольно неплохой и увлекательной стратегической игры, повествующей о построении колоний на отдельно взятой планете. Напомню, что первая часть была чем-то наподобие «Цивилизации», соревнования нескольких рас, пытающихся захватить господство на одной планете; хотя все это и называлось Planetary Conquest, космос исследовать было не нужно. Каждый раз генерировалась новая карта (с возможностью настройки размера, количества оппонентов, сложности и так далее), что делало игру практически бесконечной, в лучших традициях классики жанра. Победа достигалась путем захвата и освоения нужного количества территорий — причем освоение заключалось в постройке городского Центра. Соответственно, когда кто-то из рас становился близок к нужному количеству таких центров, соперники бывали предупреждены и имели возможность предпринять соответствующие меры. Таков был Deadlock.

И вот на свет появился **Deadlock 2.** На первый взгляд игрушка очень сильно напоминает свою предшественницу, отличаясь только более красочным вступительным фильмом. Примерно так же выглядят колонии, почти те же в них разворачиваются события, те же расы... Однако на второй взгляд, в игре произошли некоторые изменения, причем, как правило, в лучшую сторону.

Сюжетная подоплека появления второй части такова. Как вы, возможно, помните, в первой драка из-за конкретной планеты возникла из-за того, что на ней были обнаружены артефакты древней почившей расы, до которых все хотели добраться. Когда расы, воевавшие за планету, поняли, что эдак они скорее ее разрушат, чем получат то, что им нужно, было решено перенести войны из космоса на землю, для чего каждая раса высаживала на поверхность планеты небольшую группу колонизаторов, которые уже на месте, без помощи извне, должны были между собой решить, кто сильней и кто получит право на древние ценности.

Теперь выясняется, что та планета была лишь одной из ступеней к Главному Артефакту Древних, и что вам предстоит завоевать еще целую череду планет, постепенно подбираясь к заветной цели. Артефакты теперь стали часовнями, и вы снова отправляетесь в путь, на захват новых и новых планет. Собственно, одно из самых явных нововведений в **Deadlock 2** — это появление режима кампании, в ходе которой вы должны выиграть в двадцати с лишним мирах, чтобы в конце концов именно ваша раса заполучила Главный Секрет Древних. Причем интересно, что теперь победа в каждом конкретном мире получается не путем строительства городских центров, а путем захвата определенного количества «часовен» и удержания их на протяжении нужного количества ходов.



Режим кампании интересен еще и тем, что тут существуют разные хитрые сюжетные усложнения игры. Например, может выясниться, что в вашей колонии обнаружен неизвестный вирус, не позволяющий колонистам плодиться естественными путями. Эта проблема вполне обходима (надо построить центр клонирования, предварительно изучив все необходимые науки), однако процесс обхода проблемы заставляет вас пользоваться несколько специфической стратегией развития колонии, что не всегда оказывается удачно, ежели, особенно, попадается какой не в меру активный враг, проблемами рождаемости не обремененный. Аналогичные сюжетные хитрости заставляют в каждой из миссий кампании несколько менять стратегию, что делает игру разнообразной и интересной.

Другое непосредственно связанное с появлением кампании новшество — это планетарное разнообразие. Помимо того, что в ходе движения к Главному Секрету вы будете строить колонии в мирах разных размеров и соревноваться с разным количеством соперников (из семи возможных), миры также будут отличаться один от другого. Правда, не слишком значительно (как-никак, везде жили Древние, а они вряд ли в равной мере приспосабливались к ледяным пустыням и газовым гигантам), но все же: один мир будет почти полностью покрыт водой, другой будет отличаться большим количеством непригодных к использованию и строительству территорий, третий естественным образом будет ограничивать передвижение или рождаемость... Кстати, по поводу того, что далеко не всякая территория подходит для строительства (вообще!), в кампа-



Достоинства:
Появление кампании, несколько приятных новшеств.

Недостатки:
Затянутость отдельных миссий, зависимость победы от случайных факторов.

Резюме:
Откровенно слабая по сегодняшним временам пошаговая стратегия. Слишком мало усовершенствований.

V	1
S	0
I	1
G	0,5
O	1
A	1

4,5



Дмитрий РЕЗНИКОВ





нии есть некоторые довольно специфические задачки: например, одна из «часовен», которую необходимо захватить и контролировать, может находиться в секторе, где для строительства пригодна лишь одна клетка карты. Вот и удерживай в таких условиях эту самую архитектурную постройку — ни народ подлечить, ни технику построить или отремонтировать...

Отныне в игре особое значение приобретают океаны и моря. На них тоже можно строиться — правда, не так массово, как на суше, но все же. Строительство морских станций — не прихоть, так как некоторые «часовни» спрятаны под водой (то ли это такая уловка Древних, то ли их просто затопило со временем). Для строительства же водной станции надо изучать соответствующие науки.

В целом, Deadlock 2 представляет собой изрядно доработанную и улучшенную версию первой части. Авторы именно это и старались сделать ...



Кстати, процесс изучения наук также претерпел некоторые изменения к лучшему. Теперь существует понятное научное дерево, позволяющее, помимо всего прочего, продвижение прогресса к заветным целям разными путями. Поскольку обычно победа в игре происходит раньше изучения даже половины списка наук (в отличие, например, от «Цивилизации»), то грамотное построение плана исследований является одним из важнейших стратегических путей к победе. Как я уже сказал, некоторые особенности миссий в кампании заставляют менять научную стратегию — так что движение к победе каждый раз будет иным.

Изменения в военной области, в первую очередь, принесли то, что теперь сражения идут не только на суше, но также на воде, под водой и в воздухе. Это, кстати, наряду с подводными артефактами, делает океаны гораздо более важной стратегической площадью, чем раньше.

Значительно поменялась дипломатия в игре. Хотя все реализовано весьма схематично, тем не менее у вас есть возможность заключать миры, договариваться о военной взаимопомощи и научном обмене и, главное, заключать альянсы. Две расы в состоянии альянса делят между собой достижения, то есть вам уже не надо захватывать все «часовни», если часть из них — в распоряжении у союзника. Учитывая это, вполне логичным выглядит и ограничение: в альянсе могут состоять только две расы.

Однако не во всем новшества однозначно хороши. То, что целью миссий является (во всяком случае, в кампании) захват и удержание «часовен», делает каждую из них, с одной стороны, слишком затянутой, придает излишнюю важность случайному фактору, а также ставит игроков в неравное положение. Эти самые «часовни» надо искать, так как в начале игры их на карте не видно, и поиск, честно говоря, особого удовольствия не доставляет (ведь чтобы найти «часовню», надо организовать в секторе с ней колонию). Построение городских центров в первой части было, возможно, менее логичным, но зато позволяло в большей степени использовать стратегическое мышление, нежели удачу, для достижения победы.



В остальном в игре осталось все, что было и раньше. Народ имеет тенденцию становится недовольным и отказываться работать, если его не поощрять «производством культуры», ресурсы имеют тенденцию быть в недостатке, причем особенно тогда, когда они больше всего нужны, места в колониях вам постоянно не хватает, что решается путем апгрейда старых зданий, занимающих четыре клетки, на новые, более компактные и в то же время производительные, а на орбите живут загадочные торговцы с черного рынка, общение с которыми позволяет решить проблемы с недостатками ресурсов, но если об этом узнают враги, то могут возникнуть проблемы. Как и в первой части, во второй будет tutorial (этот обзор пишется по бета-версии, одной из недоделок которой является как раз отсутствие обучающего скрипта), проводящий вас сквозь демонстрационную миссию. Есть здесь и редактор карты. Помимо нового режима игры по кампаниям, можно по старинке предпочесть случайно сгенерированную карту, причем при желании можно выбрать также и старое условие победы — некоторое количество городских центров вместо захвата и удержания «часовен». Надо думать, финальная версия будет не лишена некоторых нефатальных багов и мелких технических шероховатостей (если судить по их количеству в бета-версии).

В целом, **Deadlock 2** представляет собой изрядно доработанную и улучшенную версию первой части. Авторы именно это и старались сделать: за прошедшее время были аккумулированы пожелания и замечания игроков, и лучшие и наиболее логичные из них нашли свое воплощение во второй части. Так что чего-то необычного можете от **Deadlock 2** не ждать, но если вы почему-либо пропустили первую часть и любите, умные и заумные стратегии — можете попробовать **Deadlock 2.**

СИ

Альтернатива:
Civilization II



Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER

PC

... практически всеми обозревателями считается лучшим на сегодняшний день авиасимулятором.

Платформа: PC
Жанр: **авиасимулятор**
Издатель: Ocean
Разработчик: **DID**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, CD-ROM 2 рекомендуется 3Dfx.
Сетевая игра: **IPX, TCP/IP, модем, serial link**
Интернет: **www.did.com**



Графика смотрится на 3Dfx очень неплохо

Достоинства:
Динамика игры, стратегические миссии на AWACSe.

Недостатки:
Начало некоторых миссий в воздухе, MIDI-музыка, нединамичность кампаний.

V 1,6
S 0,6
I 1,8
G 1,8
O 1,2
A 1

Резюме:
Очень хороший авиасимулятор, чем-то напоминающий старый добрый «Реталятор».

8

Уже столько много хорошего сказано в разных журналах про последнюю игрушку от DIDa, что особо распространяться о ней мы, пожалуй, не будем. **F-22 ADF** практически всеми обозревателями считается лучшим на сегодняшний день (день написания этой статьи) авиасимулятором, и спорить с этим утверждением, право, трудно. Такой динамичной, увлекательной и настраиваемой под пользователя игры не было со времен Retaliator'а, и **ADF** наверняка способен завоевать сердца всех поклонников той замечательной архивной игрушки (тоже от Ocean, кстати). Впрочем, новым Retaliator'ом назвать **ADF** тоже нельзя, потому что тут есть масса вещей, о которых во времена 386-х компьютеров едва ли кто мог мечтать, но без которых теперь ни один авиасимулятор обойтись не может.

Что и неудивительно: лет восемь назад хороших, да и вообще хоть каких-то симуляторов было раз, два и обчелся. Пожалуй, любители полетать могли это с удовольствием сделать только в F-19 (впоследствии F-117a) от Microprose и в Retaliator'е от Ocean. Различие между этими двумя творениями было очевидным: в то время как Retaliator ориентировался на динамику боя и был бесподобен в сетевой игре, F-19 прочно обосновался в сердцах фанатов реализма, с его миссиями «холодной войны», когда надо час лететь до цели, фотографировать ее и потом час лететь обратно, и не дай вам Бог заиграться и сшибить какой вражий самолет.

Нынче авиасимуляторов пруд пруди — всех названий и не упомнить. И потому, если кто-то желает сделать продукт, который будет замечен и запомнен, необходимо следовать современным требованиям и добавлять какую-то изюминку. Помимо чисто технических вещей (ну какой симулятор без поддержки 3Dfx!), современность усложнила и работу игровых дизайнеров: публика хочет симуляторы с сюжетом, с кампаниями (желательно, динамическими), с киношками, с извращениями любого рода, с чем-нибудь эдаким. Кто-то вставляет в симулятор элементы 3D-экшна, кто-то превращает его самого в 3D-экшн, только воздушно-самолетный, DID же прикрепляет к авиасимулятору практически отдельную военную стратегию — именно военную, а не real-time, эдакий упрощенный воздушный вариант Harpoon'а. В **ADF** вы можете полетать на борту AWACSa («Авяка» на жаргоне отечественных компьютерных пилотов) и поруководить воздушными сражениями, наблюдая их в красивом трехмерно-симуляторном виде в специальном окошке.

Поскольку, как я уже писал, о достоинствах и превосходствах **ADF** сказано немало, давайте, чтобы не повторяться, поговорим о недостатках. Во-первых, в **ADF** не радует исключительно заранее сделанные миссии — никакой динамики, никакого ничего. Сбили — изволь лететь по новой, другие миссии недоступны. Пролетел миссию и выполнил задания — молодец, вот тебе следующая. Аналогично (в особенности после JSF) не радует отсутствие возможности планирования миссии — ну говорят мне, что сбить, где пролететь и вообще какова цель, ну так дайте мне



возможность самому выбрать путь для этой цели достижения! Я же знаю, что вон за той горой меня ждет засада, и вовсе мне необязательно именно там лететь. Кстати, планирование миссий авторами было выполнено довольно странно — при прокладывании маршрутов совершенно не учитываются вражьи радары и военные базы (их, собственно, и на карте-то толком не обозначено — нету радиусов действия), и потому вы можете либо пытаться всех убить, либо вручную лететь в обход. Не радуют миссии, начинающиеся в воздухе (лично меня такие штуки удивляли со времени их появления в авиасимуляторах — неужели так трудно взлететь?). Графика смотрится на 3Dfx очень неплохо, хоть и удивляет лысостью пейзажей (опять же сравнивая с JSF), но без 3Dfx... Впрочем, справедливости ради скажу, что квадратность пикселей на земле вполне можно терпеть и понимать, учитывая скорость графического движка: без 3D-карты играть можно вполне, совершенно не наблюдая торможения. Звук не радует совсем — унылая притормаживающая MIDI-музыка, весьма невнятные сообщения по радио, правда, все это дополняется очень натура-

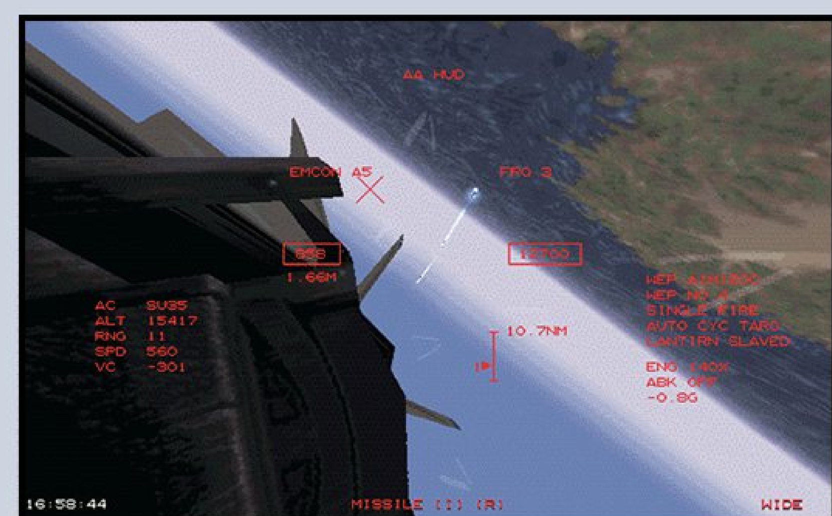


листичными ударами по корпусу при попадании из крупнокалиберного пулемета, а также свистом, с которым перемещается вокруг самолета внешняя камера. Впрочем, DID уже сейчас работает над второй версией, которая будет называться F-22 Total Air War, в которой многие из этих проблем будут решены.

Ну и наконец, не могу не высказать давно меня мучающей мысли. Ну сколько еще можно делать симуляторы несуществующих самолетов? F-22 изжевали уже до предела, похоже, когда их наконец поставят в производство, Lockhees Martin будет стараться делать эти самолеты такими, чтобы они в жизни походили на свои компьютерно-игровые прототипы. Неужели не хватает на свете совершенных, принятых на вооружение, реально существующих самолетов? Когда наконец кто-нибудь сделает современный симулятор F-117 (а то уже начинает надоедать летать в древний MicroPros'овский)? Ведь авторы всевозможных F-22-х игр в жизни не сидели за штурвалом самолета, который они пытаются изобразить, а за штурвалами и F-117, и F-15, и B-2, и прочих современных самолетов сидели реальные люди, которые могут стать если не авторами, то хотя бы консультантами симуляторных проектов. Неужели компьютерные игруны по всему миру уже настолько налетались на всяких там современных истребителях (да что там! Вон в гараже пара стоит — один свой, другой, полегче, — у жены), что им подавай что-нибудь исключительно ультрасовременное?

И потому скажу так: **F-22 ADF** очень достойная и приятная игрушка, но лично я с нетерпением жду появления F-15 от Jane's. Судя по бета-версии, это будет настоящий симулятор, который изменит наше представление о том, что на самом деле значит управлять военным самолетом. Там, очевидно, не будет ни «Авяка», ни 3D-стрелялок после катапультирования, но зато там будет реалистичная физическая модель полета. **СИ**

Альтернатива:
Joint Strike Fighter, Jane's F-15



Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

Смотри, как он крут!

Наконец-то в Ваших руках появилось оружие, от которого можно прийти в восторг! И всё благодаря тому, что новый пистолет с лазерным прицелом фирмы NAKI предоставляет возможность предельно точного управления стрельбой. Множество игровых ситуаций — например, нужно достать врагов, трусливо спрятавшихся за препятствиями, или захватить террористов, не причинив вреда заложникам – требуют исключительной точности ведения огня. Это Вам по силам, если Вы вооружены пистолетом «Lunar Gun» с лазерным прицелом.

Пистолеты серии «Lunar Gun» фирмы NAKI:

- позволяют по Вашему выбору вести автоматическую или полуавтоматическую стрельбу, осуществлять автоперезарядку;
- они легкие, длительного пользования и подходят для всех платформ;
- а если они оснащены лазерным прицелом типа «Красная точка», то становятся незаменимыми в «стрелялках» для PlayStation, N64 и Saturn.



Система наведения на цель при помощи красной точки для пистолета «Lunar Gun» (подходит к любому пистолету этой серии фирмы NAKI)

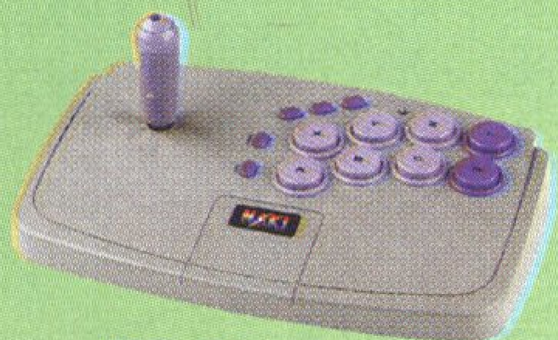
«Lunar Gun» для Sony PlayStation

Аксессуары для видеоигр от компании СИМБА'С

e-mail SIMBAS@orc.ru

РОЗНИЧНАЯ ТОРГОВЛЯ: Москва – 122-00-70, 288-22-74 , Санкт-Петербург – 325-10-08 ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ: Москва – 212-38-01





Pro Fighter 8 (профессиональный джойстик для файтингов PSX)



Wireless PSR-2 (беспроводной джойстик для PSX)



Карты памяти (1 Mb, 8 Mb)



Автоматический антенный переключатель

WAR BREEDS DEMO

PC

... об игре War Breeds можно говорить только в превосходной степени ...

Платформа: PC
Жанр: **Real-time Strategy**
Издатель:
Red Orb Entertainment
Разработчик:
Broderbund Software
Требования к компьютеру:
P-90 16Mb RAM DirectX 5.xx
Интернет: **www.redorb.com**

Достоинства:
Изобретательный сюжет, интересная игровая концепция.

Недостатки:
Стандартное исполнение.

Резюме:
Очередная стратегия в реальном времени, не претендующая ни на какие лавры, кроме более-менее солидных продаж.

V	1
S	0,5
I	1
G	1
O	0,5
A	0,5

4,5

Огромную массу появившихся в последнее время стратегий в реальном времени объединяет одна, определяющая всю их направленность, черта: все они достаточно технологичны. В той или иной степени, все они представляют собой поединок между воплощенными в сталь и свинец технологиями. Понятно, что такая направленность накладывает определенный отпечаток и на атмосферу игры, и на тактику боя, и на внешний вид зданий с юнитами. Однако давно известно, что похожесть продуктов друг на друга не может прибавить интереса к ним, так что чрезвычайно выигрышно на фоне таких вот танково-авиационно-ракетных стратегий выглядит новая разработка Broderbund Software **War Breeds.**

На первый взгляд, сюжет игры не блещет новизной — четыре чужие расы, населяющие некую планету, схватились между собой в смертельной битве за право безраздельно владеть этой планетой. Понятно, что в такой борьбе будет лишь один победитель. Вроде бы самый обычный, банальный сюжет? Ан нет. Борются-то они борются, но вот КАК они это делают!!! Уже само название игры (а переводится оно как «Военная Порода» наводит нас на определенные мысли о содержании игры.



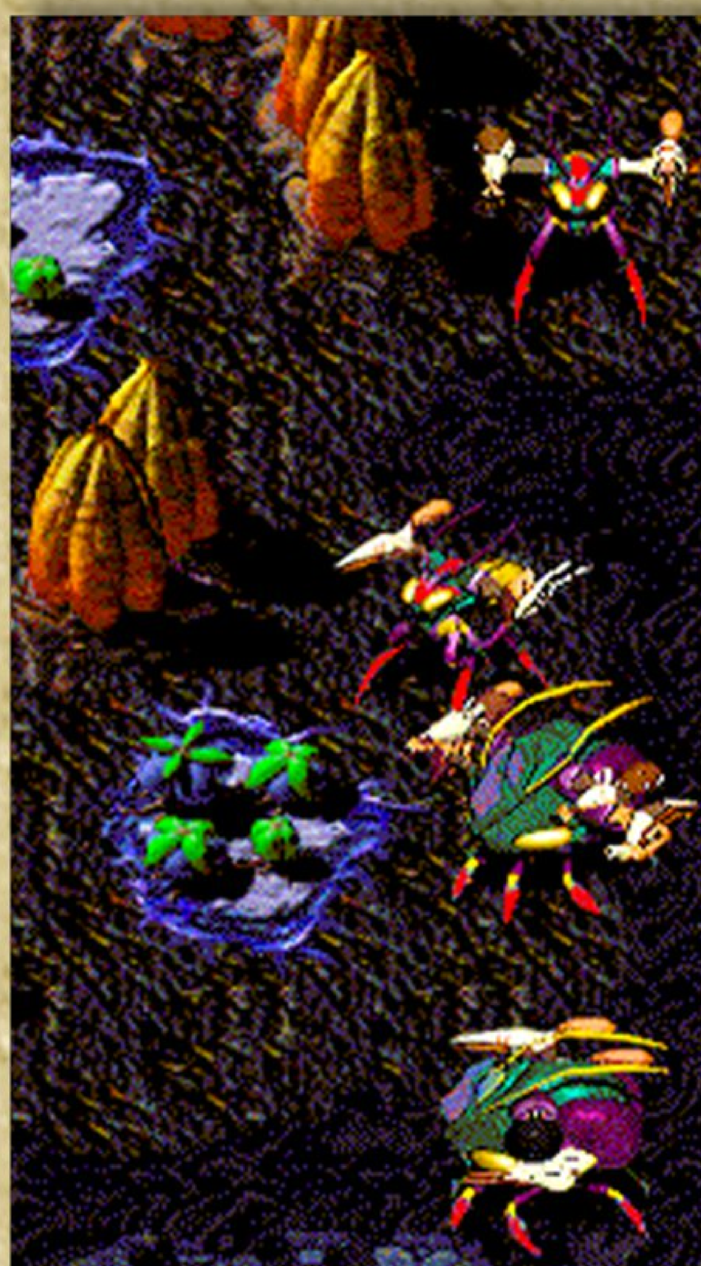
Жестокая, бескомпромиссная борьба между Tanu, Sen-Soth, Kelika и Magha (именно так называют себя чужие расы) основана на широком использовании биогенетических технологий! Эти цивилизации не строят Мамонтов и не тренируют пехотинцев, они ВЫРАЩИВАЮТ некие биомеханические организмы, беспрекословно подчиняющиеся приказам представителей рас. Более того, они не качают нефть и не строят Advanced Power Plant — они опять-таки выращивают некие растения, условно называемые Pods, которые снабжают их биоэнергией! Для того, чтобы снимать эту энергию с Pods, расы строят перерабатывающие фабрики, которые качают ее со всех расположенных на определенном расстоянии от них Pods. Кстати, в **War Breeds** невозможна ситуация «воровства» ресурсов, как, например, в C&C, когда харвестер игрока безнаказанно мог собирать Тибериум на территории противника, оставляя того без ресурсов. Теперь же все Pods, находящиеся в зоне обслуживания перерабатывающей фабрики, посылают энергию только ей, и становятся «нейтральными» лишь в случае ее уничтожения. (Именно поэтому все Pods, находящиеся в радиусе действия какой-либо фабрики, идентифицируются юнитами противника как вражеские постройки и подвергаются нападениям. Чаще всего к такой тактике прибегает компьютер, хотя, честно говоря, она кажется довольно нерациональной — гораздо проще уничтожить саму энергоустановку, чем десятки Pods). Обычно Refinery может снабжать энергией три-четыре не особо мощных постройки, да и радиус действия у нее не очень-то велик. Поэтому игроку придется возводить несколько таких «энергостанций», попутно расширяя радиус их действия специальными «ретрансляторами» — Relay Tower.

Крайне интересен и способ выращивания боеспособных единиц. На первый взгляд, перед нами обычный принцип всех риал-таймов: «на первых уровнях — пехотинцы, на последних —атомные бомбы». Ан нет! То есть, прогресс силы используемого оружия с течением времени действительно происходит, но нам следует отметить некоторые его особенности. Теперь для того, чтобы произвести мощную боевую единицу (этакий шестиногий кусающийся и плюющийся кислотой живой танк) вам мало просто достичь определенного технологического уровня. Производство такого обьема биомассы требует определенных ресурсов, которые вам и придется собирать... из трупов врагов!

Сергей СУМЛЕННЫЙ



Помните, во всех риал-таймах убитый противник потихонечку разлагался и исчезал. Раньше это было всего лишь красивым оформительским приемом, неким подобием реализма. Теперь же это - неотделимая часть игрового процесса! Собранные фрагменты ДНК (DNA) поступают в специальную лабораторию - Gene Collector, где анализируются и вводятся в производственный цикл! Кроме того, создатели игры пошли по интересному пути разнообразия юнитов. Как различались, например, пехотинцы в таком классическом риал-тайме, как C&C? Были machingunner, bazooka man, flamethrower, grenadier, в мультиплеере присутствовали также войска химзащиты. Почему же бойцов, отличающихся друг от друга лишь вооружением, нужно производить отдельно? — подумали ребята из Broderbund Software, и объединили в большие группы создания с одинаковой «основой». И все стало на свои места. Действительно, биотехнологии игры позволяют изменить генетический код бойца лишь настолько, насколько это необходимо, то есть подвергнуть измене-ниям только его вооружение. Таким образом появляются модернизированные разведчики с более мощными клешнями, а, например, Raptor'ов, основных бойцов на первых уровнях, представлено аж четыре модификации — с вооружением для ближнего и дальнего боя. (Да-да, биотехнологии игры позволяют создавать не только кусающихся и грызущих тварей, но и монстров, очень точно метающих в противника увесистые дротики и огненные стрелы!) То есть теперь игроку не надо учитывать массу побочных характеристик юнита (скорость, защиту, дальность видения, маневренность) и соотносить ее с боевой задачей. Например, в блаженной памяти C&C было чудесное оружие, выпускавшееся GDI — мобильная ракетная установка. Она обладала огромной огневой мощью, но применять ее в массовых свалках было невыгодно — не стреляла она на ближние дистанции, да и слишком слаба была ее защита. Теперь же юниту достаточно лишь изменить вооружение — и из грозной ракетной установки, способной вести лишь огонь по площадям, юнит превращается в не менее грозную машину ближнего боя! Не нужно и говорить, как такое нововведение облегчает нелегкую жизнь игрока.





Вообще, ребята из Broderbund Software, похоже, действительно решили создать игру под девизом «все во имя игрока, все для блага игрока». Взять хотя бы инициативность юнитов. Господи, до какого же градуса кипения доходил любой нормальный игрок, когда, оставив ненадолго где-то на карте крупный и сильный отряд и переключившись на отражение нападения на базу, через несколько минут обнаруживал, что отряд-то его бесславно пал на поле боя, не оказав ни малейшего сопротивления какому-нибудь гранатометчику, случайно его обнаружившему! Как мы все дружно плевались в монитор, когда наглый танк противника вел огонь прямой наводкой по ленивому харвестору, преспокойно собиравшему руду и не желавшему уходить из-под обстрела! Теперь все будет по-другому. Потому что юниты очень адекватно реагируют на появление в радиусе их видимости подразделений противника и храбро атакуют их, а обратив в бегство, не успокаиваются и продолжают преследование! Так что вполне возможна ситуация, когда вы, наклепав достаточно мощную армию, всего лишь спокойно подождете безрассудного нападения на вас противника, дадите юнитам самостоятельно разобраться с врагом, погнать его прочь, ворваться на неприятельскую базу, устроить там глобальный погром и опять же САМОСТОЯТЕЛЬНО завершить миссию! (Жаль только, что базу они сами не строят :))

Хотя, с другой стороны, такое слишком уж вольное поведение юнитов может сыграть с ними злую шутку: поскольку в игре **War Breeds** реализовано такое модное решение, как Туман Войны, закрывающий необследованные части карты, то ваши части, погнавшиеся за отступающим противником, вполне могут нарваться на умело подстроенную засаду.

Однако ничто не может так прибавить программе играбельности, как удобное, качественно выполненное управление. А в **War Breeds** оно именно такое. Достаточно сказать, что, например, режимы работы монитора (а из три — 640x480, 800x600 и 1024x768) переключаются прямо из игры, безо всякой перезагрузки и запусков Setup'a! Так и управление действиями продвинутых юнитов (то есть представителей рас-хозяев, которые могут строить здания, производить апгрейд, собирать генную информацию и даже высаживать в грунт новые Pods), так вот, управление этими юнитами осуществляется не при помощи не совсем понятных с первого взгляда иконок, а через меню с командами, написанными на нормальном английском. Хотя, конечно, тут есть проблема для пользователей, не владеющих этим языком. Но, с другой стороны, команд не так много и они не так сложны, чтобы любитель real-time'ов их не помнил с прошлых игр (кто же не знает, что такое Build, Repair и Upgrade?)

War Breeds является далеко не самым примитивным представителем жанра. В игре все на месте, а интересный и достаточно оригинальный сюжет вообще способен выделить ее из потока посредственностей. В то же время, ничего безумно оригинального в **War Breeds** вы все же не встретите. **СИ**

Альтернатива:
Dark Colony

Сергей СУМЛЕННЫЙ

CARDINAL SYN

PS

Файтинги

Cardinal Syn вряд ли разочарует самых требовательных поклонников классических файтингов.

Платформа: PlayStation
Жанр: **файтинг**
Издатель: Sony
Разработчик: **Kronos Interactive**
Дата выхода: май 1998
Интернет: **www.song.com**

становятся с каждым днем все необычнее и необычнее. Минули сражения полуобнаженных девиц, кроликов и горилл, Дарта Вейдера и Чубакки. Теперь пришло время для еще не тронутого фэнтезийного мира, для эпической саги, забытой легенды. Итак, вышел наконец **Cardinal Syn**, одним из основных достоинств которого является, как это ни странно, сюжет.

Представьте себе Кровавые Земли, заселенные эльфами, гномами, рыцарями, драконами, циклопами... Где основной проблемой является неминуемый национальный вопрос, то и дело разрешающийся полувоенными стычками... Но однажды в Кровавые Земли пришел загадочный Странник, который проповедовал никому неизвестные истины, хранящиеся в его Книге Мудрости. Вскорости он стал правителем Кровавых Земель, воцарился мир и спокойствие, и наверное, название страны скоро потеряло бы смысл. Удовлетворившись разительными переменами, Странник куда-то ушел, разделив книгу между представителями всех рас. Как водится, мир долго не продержался, и началась кровопролитная война за обладание всеми частями книги. В это же время происходит еще более ужасное событие. Неизвестно откуда в Кровавые Земли приходит предприимчивая дама по имени **Cardinal Syn**. Она объявляет себя посланником еще не забытого Странника (разумеется, она — посланник дьявола), соединяет все части книги воедино и объявляет турнир, победителю которого достанется вся книга целиком. Но, как только в турнире появляется победитель, **Cardinal Syn** убивает его, не желая расставаться с волшебной книгой. Такая вот трагическая история...

Сама игра начинается, как нетрудно догадаться, как раз с этого турнира. Вам предстоит сразиться с представителем каждой из рас, победить двух боссов, а в конце концов убить **Cardinal Syn** и восстановить мир и справедливость. Именно здесь кончается история и начинается файтинг. Битвы проходят на открытых аренах, украшенных декоративными развалинами, полуразрушенными мостами и вулканическими образованиями. Окружение предположительно не будет интерактивным в полном смысле этого слова, но какие-то элементарные особенности каждого из мест, где проходит турнир, на ход сражения все-таки в какой-то степени будут влиять.

Каждый из 18 совершенно разных героев, отличающихся и своим внешним видом и своими способностями, представляет собой законченный фэнтезийный образ, яркий и запоминающийся. Достаточно лишь вспомнить милашку-дракона с гигантскими крыльями. А кроме него вы встретите в игре самых разных магов, воинов, фантастических существ, пришедших из средневековых сказок... Нет лишь того самого загадочного Странника, который куда-то исчез соответственно сценарию игры. Способности героев весьма оригинальны. Так, представитель одного из кланов сможет, например, отрывать у противников различные части тела и вживлять их в себя, восстанавливая, таким образом, жизненную энергию. Жестоко, но, согласитесь, оригинально... В самом начале игры вам на выбор будут предоставлены лишь восемь бойцов, но с ходом турнира появятся дополнительные персонажи, обладающие специфическими умениями и высокими характеристиками.

Игровой процесс заимствует элементы из самых разных файтингов, причем их сочетание в одной игре должно дать очень неожиданный эффект. Так, в **Cardinal Syn** управление персонажами реализовано очень похоже на Tobal No. 1, комбы очень напоминают Tekken, а спецудары и приемы практически без изменений взяты из Soul-Edge. Добавьте к этому еще огромное разнообразие оружия, которое в игре приобретает первоочередной смысл. Разнообразные топоры, мечи, может быть, вряд ли кого-нибудь удивят, а вот арбалет в файтинге должен смотреться, наверное, несколько экзотично. Забить врага можно и магическими заклинаниями, единственный недостаток которых — медлительность воздействия. Ну, а в конце, после решающей победы над противником, можно традиционно расслабиться — разработчики обещают очень необычные фаталити, по несколько на каждого из героев.

Графически **Cardinal Syn** может выделиться разве что красивыми эффектами, неожиданно возникающими в самом игровом процессе. Здесь все вполне обычно, за исключением, может быть, каких-нибудь малозаметных деталей.

В общем и целом нас ждет очень оригинальная игра. **Cardinal Syn** вряд ли разочарует самых требовательных поклонников классических файтингов. Но тем не менее окончательный вердикт выносить еще рано. Подождем до выхода.

СИ



Графически Cardinal Syn может выделиться разве что красивыми эффектами















Дмитрий ЭСТРИН

JERSEY DEVIL

PS

Мультяшные герои, яркие краски, необыкновенная простота, веселая музыка — все это должно позволить игроку хорошенечко отдохнуть ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **3D-платформер**
Издатель: Behavior Interactive
Разработчик: **Mega Toons**
Количество игроков: 1
Интернет:
www.behavior.com

Достоинства:
Быстро увлекает. Игровой процесс весьма динамичен.
Недостатки:
Несбалансированность игрового процесса.
Резюме:
Приятная, незатейливая игра.

V 1
S 1
I 1
G 1
O 1
A 1

6

Mario 64 недосягаем. Добраться до вершины его положения практически нереально. Прошел уже внушительный срок времени с момента его выхода, но свергнуть правителя 3D-платформеров так никому и не удалось. Большей частью неудачные попытки разработчиков обойти или хотя бы приблизиться к гениальной игре были смешны. Оторвать хоть кусочек славы от Mario 64 так никому и не удалось. Однако реальное ощущение своих сил и возможностей игровой платформы сделало свое дело — игровая индустрия постепенно обогащается более или менее симпатичными играми, которые не только демонстрируют технологические возможности приставки и таланты разработчиков, но и представляют собой вполне приемлемые продукты с точки зрения массового потребителя. Еще одна такая недавно вышедшая игра, под названием **Jersey Devil**, является одним из самых ярких примеров просто хорошей игры, отдаленно похожей на Mario 64.

Что делает **Jersey Devil** крайне приятной игрой лично для меня, так это отсутствие претенциозности проекта, столь свойственной индустрии видеоразвлечений сейчас. Итак, маленькому герою предстоит разобраться со злобным конструктором, злой гений которого создал чудовищных монстров-убийц. Естественно, чтобы с их помощью покорить весь мир. Давно уже известно, что ученые — самые опасные люди на всей планете, потому что им известно то, о чем даже не способен догадаться среднестатистический американец. В общем, цель героя благородна до абсурда, сам он храбр, ловок, наделен незаурядными способностями, и совершенно ясно, что если не он, то уже никто... Умеет он соответственно прыгать, драться, немножко летать и выполнять еще более сложные акробатические трюки. Сам игровой процесс прост, но содержателен — исследование уровней и уничтожение монстров, возникающих случайным образом.





По загадочной логике создателей, чтобы пройти все 11 уровней, приходится собирать пять букв имени главного негодяя KNARF. Таким образом, приходится исследовать практически все доступное пространство, так как буквы раскиданы соответствующим способом. В полном согласии с законами жанра в процессе прохождения вы будете собирать различные бонусы, сражаться с многочисленными врагами, а также с боссами игры. Некоторая оригинальность дизайна уровней, которая непосредственно влияет на игровой процесс, — это многочисленные ловушки, расставленные самым хитроумным образом.



Еще одна очень важная часть игрового процесса касается камеры обзора. Разработчики совершенно справедливо решили, что чем снабжать камеру интеллектом, лучше управление ею отдать самому игроку. То есть иначе говоря, игрок с помощью всего нескольких кнопок волен контролировать обзор по своему усмотрению, изменяя угол на все 360 градусов. Пространство вокруг вас в некоторых пределах интерактивно: можно, например, взорвать стену в строго определенном месте, чтобы попасть в секретную комнату, или уничтожить какую-нибудь коробку, чтобы достать бонус. Некоторыми предметами можно пользоваться также в качестве метательного оружия против врагов.





Некоторые странности игрового процесса касаются, прежде всего, странно возрастающей сложности. Если вначале играть легко, и даже слишком, то в конце неимоверно сложно. Непонятно, что было конечной целью разработчиков при реализации такой, несколько неожиданной идеи, или все получилось случайно — тем не менее, это портит впечатление от игры.

Графика вполне обычная с поправкой на игровую платформу. Программисты уступили место дизайнерам, которые не гнались за количеством полигонов, но, наоборот, украсили игру всеми доступными средствами. **Jersey Devil** — не высокотехнологический продукт, единственной целью которого является моральное уничтожение Mario 64 иже с ним, но вполне приятная игра, в меру обычная и в меру оригинальная.

Нельзя не отметить музыку в игре, которая создает определенные впечатления от звукового оформления **Jersey Devil**. Хоть и незначительна эта часть игры, все же куда приятнее, когда она есть, нежели чем когда ее нет.

Мультяшные герои, яркие краски, необыкновенная простота, веселая музыка — все это должно позволить игроку хорошенечко отдохнуть перед телевизором. **СИ**

Альтернатива:
Mario 64

Дмитрий **ЭСТРИН**

SKULLMONKEYS

При всей своей банальности, продукт довольно приличный ...

Платформа: PlayStation
Жанр: **Платформа**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик:
Dreamworks Interactive
Кол-во игроков: 1
Интернет: **www.ea.com**

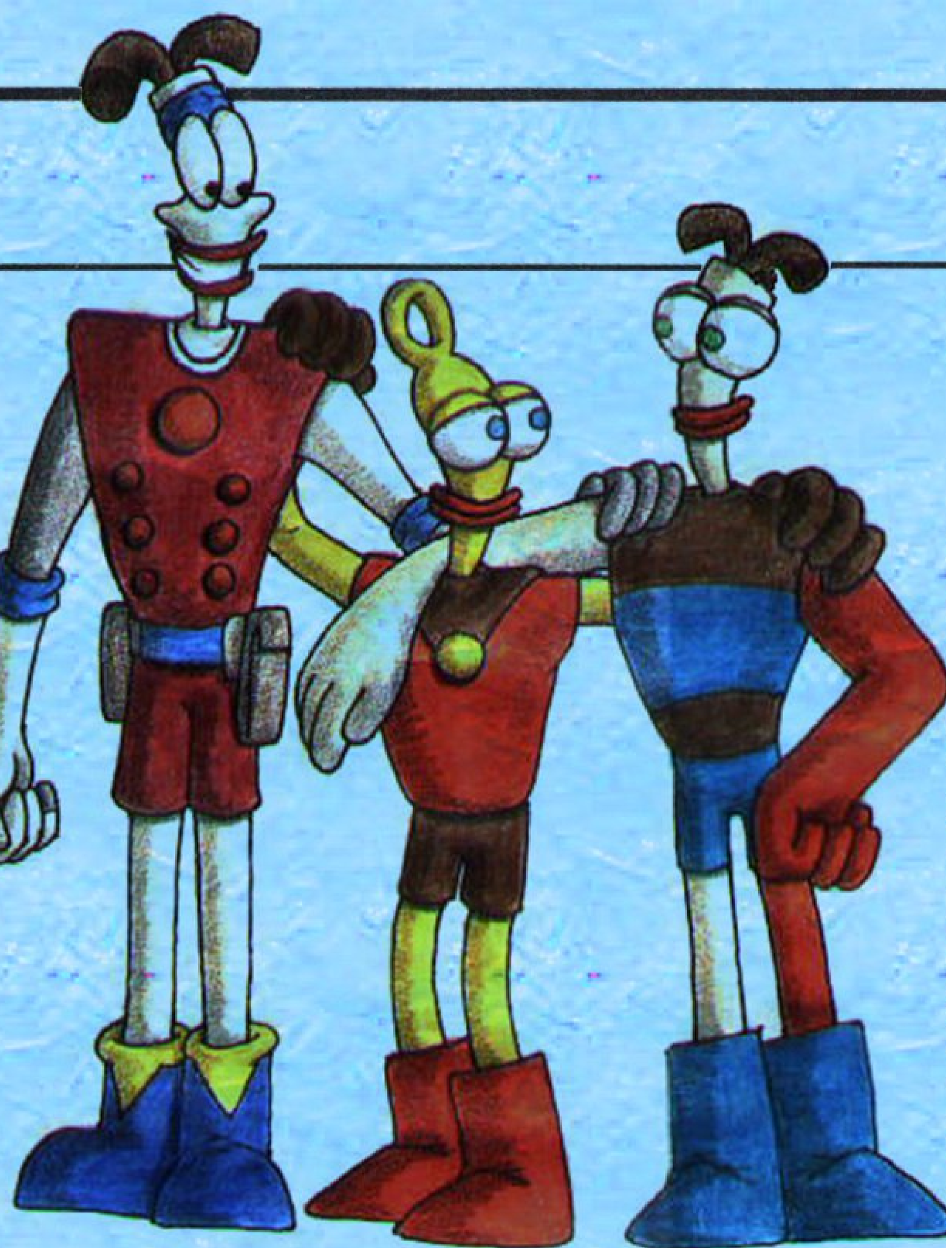
Существует целый ряд игр, посмотрев на которые, невозможно отделаться от мысли об их изначальной вторичности. В то время, когда большинство компаний активно борется за деньги покупателей, предлагая нам все более усовершенствованные по своему графическому исполнению, либо по игровому процессу, продукты, некоторые компании как будто не замечают ни конкуренции, ни веяний времени, да и вообще живут где-то в облаках. Возьмем, к примеру, **Skullmonkeys**. Эта игра представляет собой типичный пример двухмерной бродилки, где главный герой передвигается по уровням слева направо, перепрыгивая с платформы на платформу, убивая врагов посредством, опять же, прыжков на их несчастные головы, а после нескольких уровней встречается с боссом. В этот раз нашему герою также придется постреллять и иногда пользоваться некоторыми своими специальными возможностями. Ничего плохого в таких играх нет, но и хорошего в них тоже мало. Ну, допустим, если кому-то еще хочется испытать ностальгию по давно ушедшим годам, а Сега-Мега или Денди давно сломались, тогда возьмите эту игру и поиграйте. Но сколько таких людей еще осталось? Скорее всего, единицы. Отсюда следует мой вопрос — а зачем было вообще планировать, финансировать, рекламировать и выпускать в свет такую игру, которой заранее было суждено провалиться. Я не знаю. И чтобы это мое утверждение не показалось голословным, предлагаю вам самим оценить следующие факты.

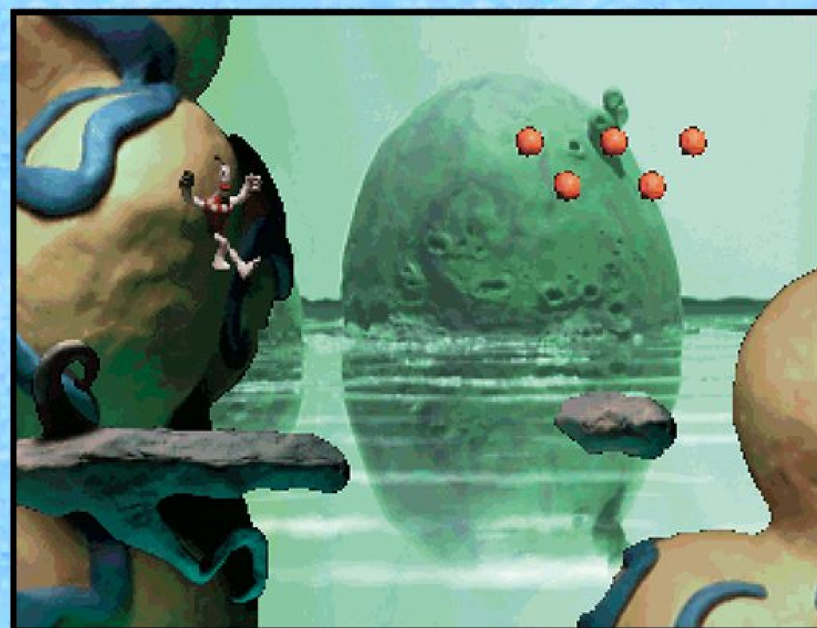
Начнем с главного. **Skullmonkeys** является продуктом, созданным на основе неплохой игры Neverhood, за которой, правда, бешеной популярности не числится. Но раз герои этой игры не стали известными, так зачем же еще и приплюсовывать к ним непопулярный сегодня жанр двухмерной бродилки? Вопрос не из легких. Наверное, разработчики просто решили не мучиться с трехмеркой, а сделать что попроще и подешевле. Только вот цена игры от этого почему-то не упала. Ну да ладно, пойдем дальше. PlayStation, конечно, приставка популярная, даже очень популярная, и поэтому даже самая захудалая игра с низким бюджетом на рекламу продастся на ней тиражом не меньше 20 тысяч экземпляров. И поэтому особенно над созданием игры можно не думать. Возьмем, опять же, **Skullmonkeys**. Буквально каждый американский школьник знает, что PlayStation не особо хорошо справляется с двухмерной графикой. Но, к сожалению, разработчики это учитывать не стали, и на экране мы видим картинку, ненамного отличающуюся, скажем, от Donkey Kong Country на Super Nintendo или от третьего Соника на MegaDrive. А на дворе у нас сегодня 1998 год, между прочим. Теперь мысленно перенесемся лет этак на пять назад и представим, что данная игра как раз тогда и вышла. И что мы видим? Управление в **Skullmonkeys** стоит на очень хорошем уровне, и это большой плюс, а вот игровой процесс не дотягивает даже до стандартов той эпохи. Уровни однотипны и банальны, враги не отличаются особенным разнообразием (в основном одни злобные обезьяны), зато в игре присутствуют практически все штампы, ассоциирующиеся у нас с этим жанром. Тут вам и парящие в небе платформы, и бездонные пропасти, и прочее, и прочее, и прочее. Еще лет пять назад все это вызывало непреодолимую скуку. А сегодня эта скука уже прет через край. Поймите меня правильно. Пройдя в свое время всех Марио и Соников, Червяков Джимов и Алладинов, играть в подобный «продукт» сегодня становится занятием не только малоинтересным, но и совсем не нужным — просто становится жалко своего времени. А ведь игры должны развлекать и радовать, а не наводить тоску.

Так что же, игра настолько плоха, что у нее нет никакого права на существование? Да нет, право это у нее есть. **Skullmonkeys**, при всей своей банальности, продукт довольно приличный и играется намного лучше, чем, скажем, Spawn или MK Mythology: Sub Zero. Скажу даже больше, по сравнению с предыдущей игрой от Dreamworks Interactive — Lost World, которая также была издана Electronic Arts, это произведение выглядит как настоящий шаг вперед, особенно в таких аспектах, как управление и построение уровней. Но, к сожалению, этих шагов явно не хватает для того, чтобы предложить эту игру кому-нибудь, кроме фанатов жанра или игры Neverhood. Остальным могу лишь посоветовать починить свои Сеги-Меги, либо попробовать второго Crash'a. Кто не согласен, пишите письма.

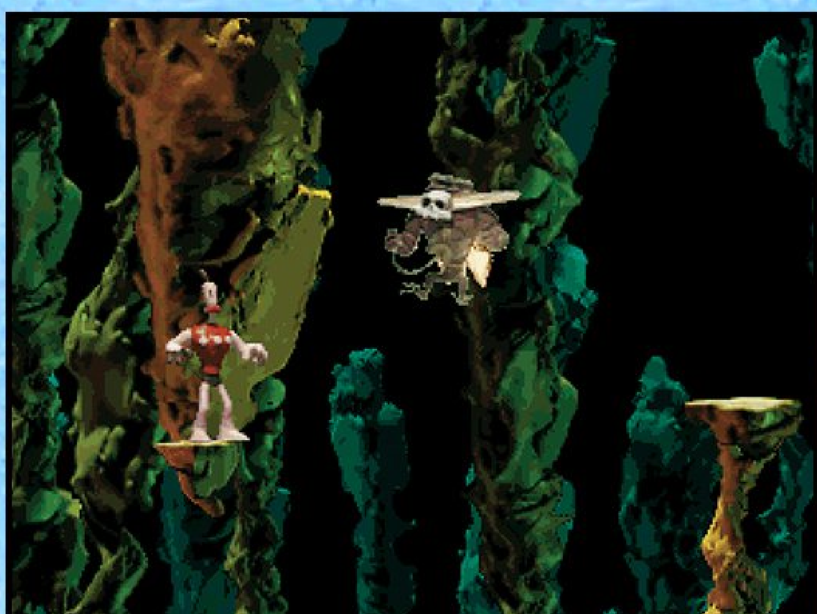
СИ

Борис **РОМАНОВ**





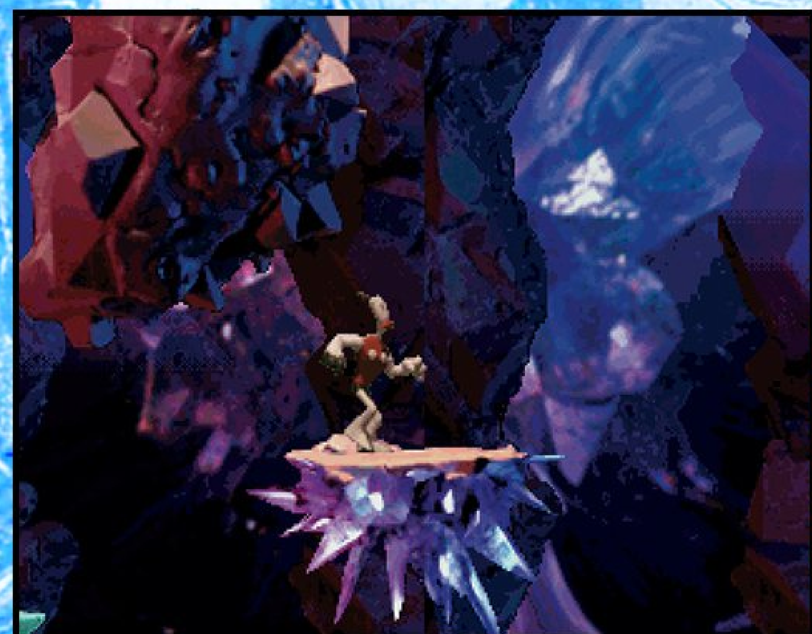














Достоинства:
Интересный подход к созданию моделей персонажей и их анимации, хорошее управление.

V	0,5
S	1
I	1,5
G	1
O	0
A	1

Недостатки:
Монотонный и морально устаревший игровой процесс.

Резюме:
Довольно скучная и бродилка слева-направо с героями из игры Neverhood.

5

Альтернатива:
Gex, Rayman

SHADOW MASTER

PS - PC

... это неплохая игра.

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **шутер**
Издатель: Psygnosis
Разработчик: **Psygnosis**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb, Win'95, 3D-акселератор.
Количество игроков: **1**
Интернет: www.psygnosis.com

Достоинства:
Великолепный дизайн, стильные уровни, враги, оружие — все это радует

Недостатки:
Некторая всеобщая сонливость. Ходишь и стреляешь, стреляешь и ходишь.

Резюме:
Вполне стандартный, полукачественный продукт.

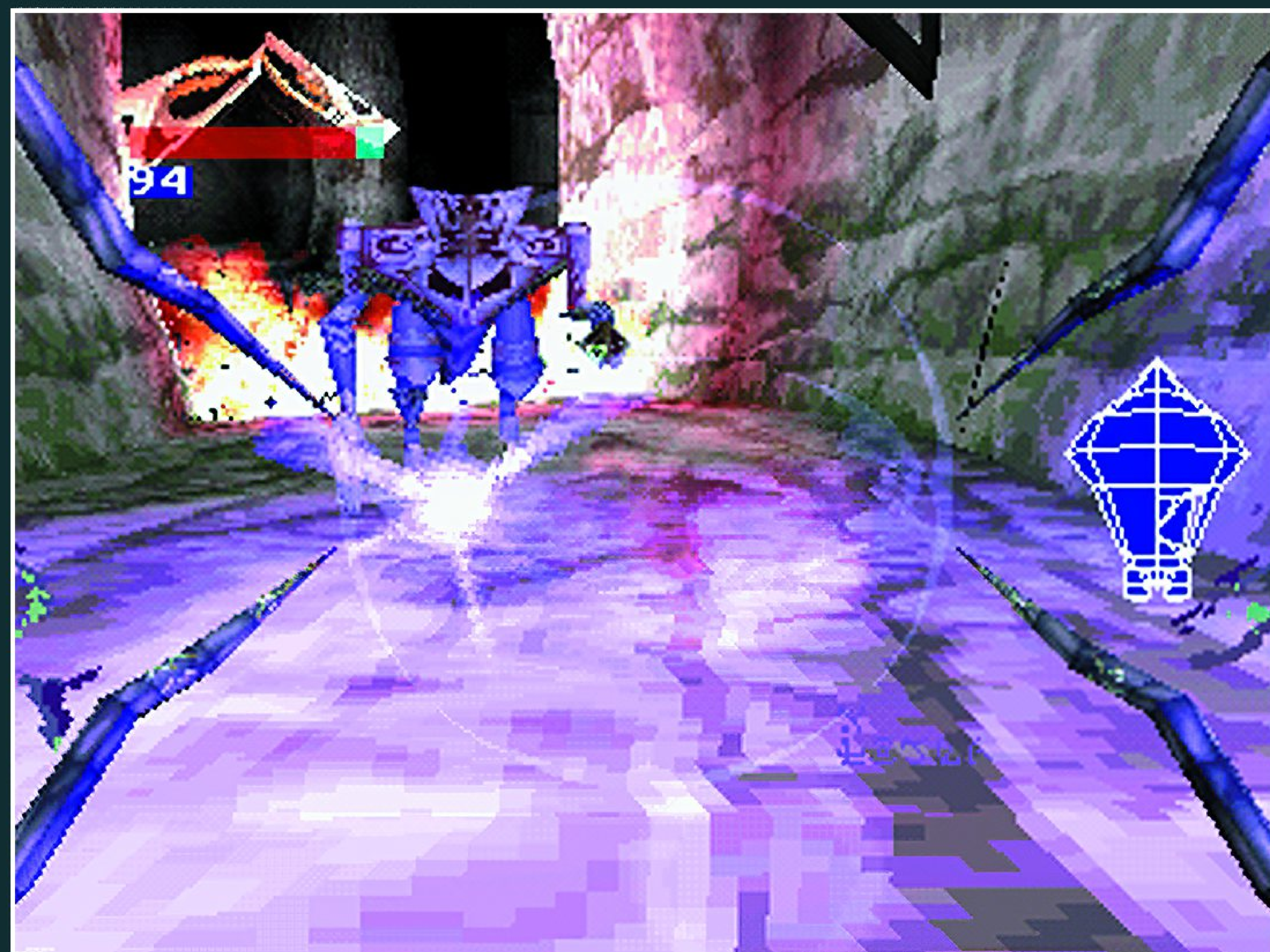
V	1,5
S	1
I	1
G	1
O	0
A	1

5,5

Все-таки 3D-action' от шутера отличить можно всегда. В первом враги — препятствие на пути к цели, во втором — непосредственно сама цель. **Shadow Master** — это шутер. С большой натяжкой его можно было бы сравнить с G-Police от той же конторы (Psygnosis), но большинство типично игровых достоинств в **SM** тщательно замаскированы. Тем не менее, это неплохая игра. То есть у **Shadow Master** есть все, чтобы его так назвали. Вполне приличная графика, оправданное использование 3Dfx, уровни, стилизованные под саму атмосферу игры... Но чего-то в нем не хватает. И дело даже не в оригинальности (вернее, в ее отсутствии) и не в качестве игрового процесса... Постараемся разложить все по полочкам.

Сюжет шутера большого интереса для игрока не представляет. В **Shadow Master** повествуется о каком-то тиране, поработившем множество планет, его ужасной армии, состоящей из роботов и т.д. В общем все совершенно стандартно, и уже даже можно мысленно нарисовать себе своих врагов, мрачные интерьеры, вспышки лазеров... И что самое удивительное, все представленное вами ничем не будет отличаться от игрового процесса. А сам он, надо сказать, особенными достоинствами не блещет.

Что можно писать про шутер? Можно, например, рассказать об оружии. Банальные футуристические лазеры (плазменные, нейтронные, протонные и пр.). Когда стреляешь, возможно два варианта:



либо попал во врага, либо — нет. Если попал — враг взорвется, в другом случае осветится какая-нибудь стена. Ничего нового здесь вы не увидите.

Разработчики одно время обещали какие-то жуткие орды врагов, невероятно насыщенное динамичное действие. Ничего такого я не заметил. Враги все же есть. Попадаются изредка. Уничтожить их в начале не просто. Потом привыкаешь и приспосабливаешься. Вернее, попасть сложно, потому что главный герой, во-первых, никуда не спешит, во-вторых, ходит он, знаете ли, как солидный деревенский мужик, возвращающийся из колхоза после трудового дня, успев уже к этому времени изрядно подкрепиться в чайной. Никак иначе размеренные, основательные покачивания из стороны в сторону я воспринять не могу. Хорошенечко прицелиться при этом достаточно сложно, и остается надеяться только на удачу. А удача, как известно, дама своенравная, и бегать за вами по всем коридорам ни за что не будет.

Враги способны немного развлечь. Действительно, придуманы они вполне оригинально и местами даже забавно. Раздражает только тот факт, что каждый из них представлен безмозглой



железякой, и никакой крови в Shadow Master нет. Но в общем, роботы очень даже симпатичные и живописно смотрятся на фоне интерьера.

Дизайн действительно потрясает. Все, абсолютно все, подчинено единому стилю, все выдержано в одном направлении. Восхищают уровни, несмотря даже на то, что они в большинстве случаев представляют собой обычные коридоры, внешний облик врагов, красивейшие эффекты от оружия.

Графически **Shadow Master** хорош. Спецэффекты, в особенности динамическое освещение выполнены просто на «ура». Красиво и быстро. Если бы еще и герой передвигался быстрее... Раздражает только занудная светло-фиолетовая палитра, которая наложила свой пошлый оттенок на все окружение. Почему разработчикам так понравился этот цвет — ума не приложу.

В итоге мы получаем сравнительно неплохую игру. Качественную почти во всех отношениях. Одновременно скучную до безумия. Ну не люблю я стрелять и промахиваться из-за имитации ходьбы главного героя. Ну не нравится мне, когда все вокруг окрашено в фиолетовый цвет. В конце концов, игра не может состоять из графики и стрельбы. Нужно что-то еще, хотя бы одна по-настоящему оригинальная идея, какое-то неожиданное решение, необычное игровое правило — может быть, тогда **Shadow Master** оправдал бы лучшие надежды. **СИ**

Альтернатива: Forsaken

Дмитрий ЭСТРИН

ブシドーブレード

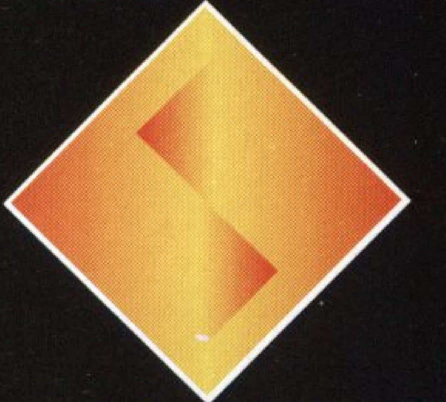


BUSHIDO BLADE™

ブシドーブレード™

SQUARESOFT®

SONY



SAGA FRONTIER

PS

Final Fantasy VII

... для каждого из персонажа положена своя игра!

Платформа: PlaySation
Жанр: **RPG**
Издатель: Squaresoft
Разработчик: **Squaresoft**
Количество игроков: 1
Интернет:
www.squaresoft.com

Достоинства:
Огромная игра. Это касается и территории, и игрового времени, и количества героев. Игровой процесс проработан до мельчайших деталей, от авторов не ускользнуло ни одного мало-мальски важного элемента. Сюжет достоин хорошего фэнтезийного романа.

V 1
S 1
I 1,5
G 1,5
O 1
A 1

Недостатки:
В принципе, практически ничего действительно нового по сравнению с Final Fantasy VII вам обнаружить не удастся. Спрайтовые персонажи особенного восторга не вызывают, тем более, когда мы уже видели похожую игру с полигональными героями. Говорить в Saga Frontier никто не умеет. Жаль...

Резюме:
RPG от Square. Этим все сказано. Не намного лучше, чем Final Fantasy VII, однако в некоторых аспектах его превосходит, но в некоторых и уступает. Тем не менее, Saga Frontier — это RPG от Square.

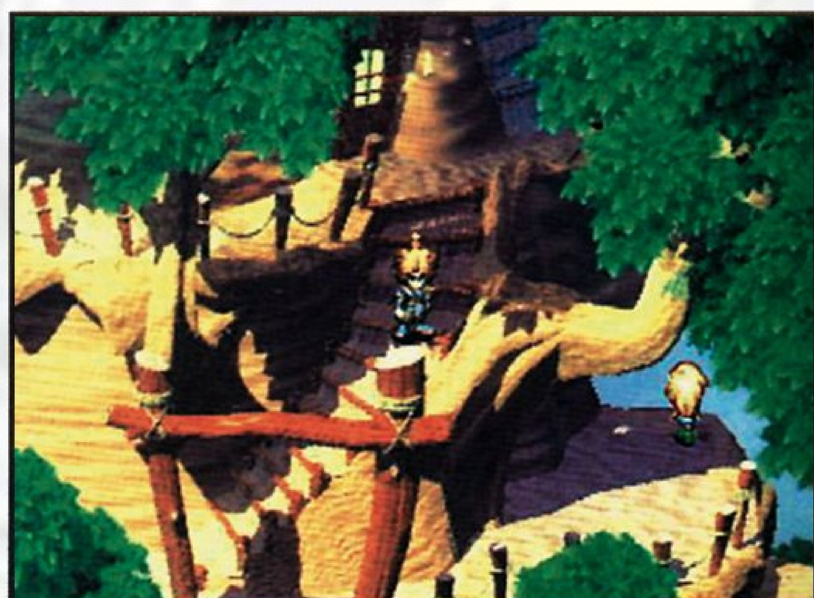
7

Дмитрий **ЭСТРИН**



открыл очень многим игрокам RPG от Square. Ошеломляющую ее популярность обеспечила, прежде всего, ориентированность разработчиков на широкого пользователя. Теперь ничто не мешает знаменитому издательскому дому реализовывать свои новые традиционные проекты по всему миру. Итак, нам представляется возможность познакомиться с более обычной,





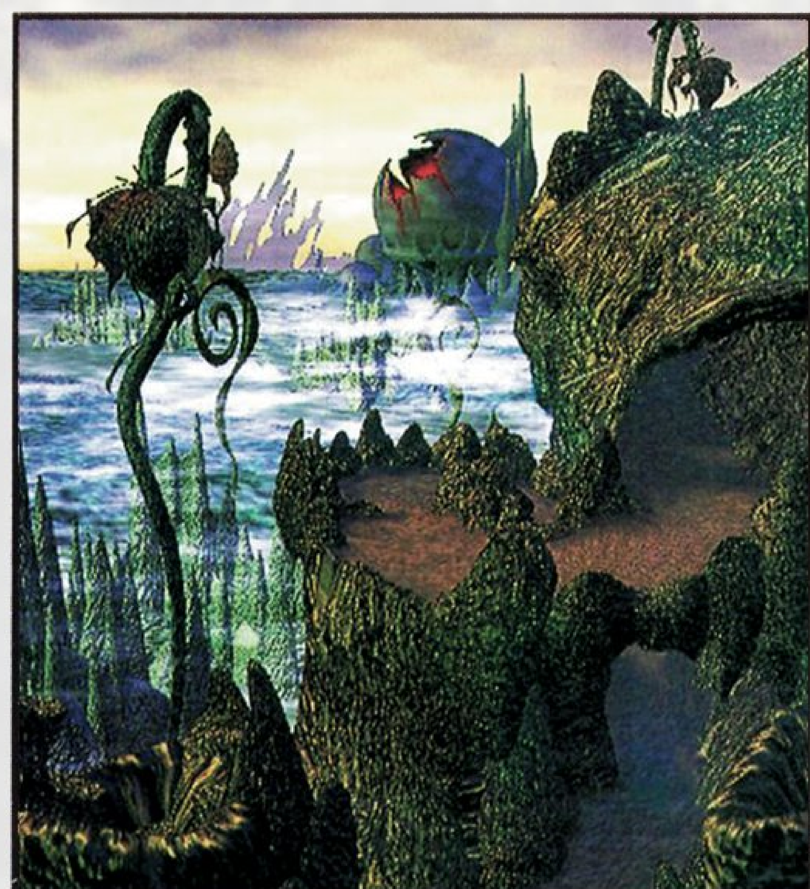
чем Final Fantasy VII, но тем не менее такой же интересной игрой от Square, под названием **Saga Frontier**.

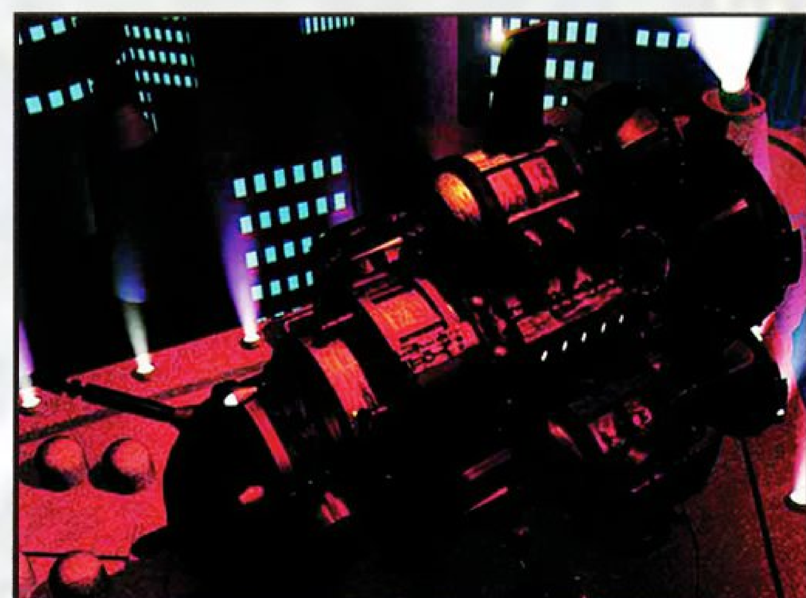
В **Saga Frontier** есть некоторые новации, которые мы и рассмотрим. Все начинается с выбора персонажа — к этому мы все уже давно привыкли. Но в качестве результата этого выбора оказывается непосредственно сама игра, а не несколько второстепенных характеристик, от которых ничего не зависит. Иначе говоря, для каждого из персонажа положена своя игра! Это удивительно, особенно учитывая то, что потом все герои, которых вы могли выбрать ранее, в какой-то точке игрового процесса встречаются, то есть вся игра подчинена единому, нерушимому сюжету, который как нигде больше вызывает впечатление целостности и продуманности.



Представьте себе, вы выбираете одного из семи персонажей. Прошли за него всю игру. И что же делать дальше? Неужели забыть о **Saga Frontier**? Нет, можно еще пройти за оставшихся шесть героев. Иначе говоря, **Saga Frontier** — это сборник семи RPG, объединенных одной сюжетной линией. Время прохождения игры за одного героя около 15-30 часов, а значит полное прохождение займет у вас около 200 часов!

Среди нескольких героев следовало бы назвать основных — это Блю, маг, который находится в постояннм поиске путей улучшения своих магических характеристик, и Кунт, робот, преследующий более благородную цель, которая касается спасения мира. Эмирия, узница, находящаяся на момент игры в заключении и Бард, монстровидное существо.





Игровой процесс реализован совершенно обычно: вид со стороны, множество локейшнов, а также стандартные менюшки с inventory и меняющимися характеристиками. Ходишь, разговариваешь с персонажами, сражаешься с монстрами, решаешь очень простые головоломки, которые даже настоящими головоломками нельзя назвать, получаешь experience и т.д.



В процессе игры встречаешься с различными персонажами, которые выполняют самые разные цели. Кто-то поделится с вами очень важной информацией, кто-то предложит купить что-нибудь, кто-то нужен только для развития сюжета. Информация, которую вам сообщают, иногда действительно может пригодиться, особенно когда не знаешь, что делать дальше или куда идти. Конечно, почти всегда подсказки иносказательны, но так или иначе имеют под собой какую-то основу. Покупки — тоже очень важная часть игры. Во-первых, это один из немногих способов приобрести potion, восстанавливающий здоровье, а во-вторых - самое разное оружие и магические заклинания. В разговорах развивается и сюжет, который в игровом процессе имеет наиглавнейшее значение.



Локейшнов много, все они очень разные, нарисованы с большой фантазией и действительно точно отражают и ситуацию, и место, в котором герой находится. Выглядят они красиво, но к тому же и функционально - видны все места, в которых можно побывать, и персонажи, с которыми можно общаться.



Интерфейс сравнительно простой. Несколько окон, каждое со своей направленностью, отвечают практически за все служебные игровые функции: просмотр и использование предметов, просмотр характеристик персонажа (они, понятное дело, склонны меняться с течением игрового процесса) и еще множество менее необходимых вещей. Как увеличиваются характеристики? Прежде всего, конечно же, в боях. А кроме того, при использовании различных предметов, которые можно купить или найти после успешно решившихся в вашу пользу боев.

Успех или неуспех проведенного сражения зависит, как и прежде, от быстрой реакции игрока, адекватной ситуации и хитрых стратегических приемов. Но ко всем этим элементам, обеспечивающим победу, теперь еще следует добавить комбинации персонажей, к каждой из которых должна быть применима соответствующая тактика. Это правило приобретает более крупные масштабы, учи-



Страна Игр **АПРЕЛЬ** 1998

Saga Frontier — это сборник семи RPG, объединенных одной сюжетной линией. Время прохождения игры за одного героя около 15-30 часов, а значит полное прохождение займет у вас около 200 часов!

тывая тот факт, что под командованием вашего героя может находиться за раз до пятнадцати персонажей, каждый из которых обладает своими уникальными возможностями и характеристиками.

Бои мало чем отличаются от обычного gameplay. Сами сражения отчасти напоминают простые пошаговые стратегии. Как и в Final Fantasy VII, вы по очереди управляете своими юнитами... простите, персонажами, отдавая им самые разные команды. Подвижная камера обеспечивает наилучший угол обзора происходящего и одновременно позволяет насладиться красотой общего действия. В боях, кстати, и реализуются все основные характеристики героев, их магия и вооружение.

Несколько слов о графическом оформлении. Все background'ы заранее отрендерены и ничуть не уступают по своей красоте Final Fantasy VII. А вот персонажи в **Saga Frontier**, как это не прискорбно, спрайтовые. И при передвижении, и в боях. Очень простая анимация и всего несколько фреймов изображения героев, конечно, не создают такого сказочного впечатления, как в Final Fantasy VII, но на это обращаешь внимание только в самом начале игры, потом постепенно к этому привыкаешь, и в конце концов, часов через двадцать непрерывной игры (шутка) начинаешь понимать, что иначе и быть не могло. Но все же, все же...



Музыкальное сопровождение как обычно гениально (как приятно в этом случае говорить «как обычно»). Square в очередной раз подобрала великолепно стилизованные под игру мелодии, которые создают просто неповторимые впечатления. А вот персонажи остались безголосыми. Объясняются они в письменном виде и вообще никаких звуков издавать не желают. Только когда кто-нибудь выражает свою радость или удивление и прыгает, слышны звуки непонятного происхождения (гудок со свистком). Кроме этого слышны звуки открывающихся дверей, ударов, действия магических заклинаний и некоторые другие, но персонажи продолжают молчать до самого последнего момента.

Saga Frontier — это игра, в которой каждый найдет то, что ожидал. В этом смысле Square своей славы не умалила. Необыкновенно тщательно отработанный игровой процесс, действительно хитрые сюжетные перипетии, увлекательный игровой процесс. Отсюда же ничего не убережешь. Если вы уже прошли Final Fantasy VII и вам его уже не хватает, то не остается ничего другого, как играть в **Saga Frontier**. А если еще нет, то особенно не торопитесь.



СИ

Альтернатива:
Final Fantasy VII

Дмитрий **ЭСТРИН**

PS

BREATH OF FIRE III

Главная изюминка игры будет заключаться в том, что камера ... наконец-то обрела свободу...

Платформа: Sony PlayStation
Жанр: **RPG**
Издатель: Capcom, Virgin.
Разработчик: **Capcom**
Дата выхода:
Конец апреля 1998
Интернет: **www.capcom.com**

Достоинства:
Очень оригинальная реализация необычных идей.

Недостатки:
Спрайтовые персонажи, слишком много сражений.

Резюме:
Прекрасная ролевая игра.

V 1
S 1
I 1
G 1
O 1
A 1

6

Очередная ролевушка от Capcom на этот раз несколько отошла от привычных стандартов Final Fantasy VII и Saga Frontier. Вернее, игровой процесс остался практически нетронутым. Главная изюминка игры заключается в том, что камера, до этого бывшая неподвижной, наконец-то обрела свободу и действительно пользуется ей очень умело. Отчасти вид на происходящее оказался схожим с Final Fantasy Tactics, но поскольку герои получили в свое распоряжение свободу передвижения, чем-то **Breath of Fire III** от него отличается.

Разработчики обещали также великолепно продуманных героев, сложный запутанный сюжет, а также какие-то небольшие технологические нововведения и большинство их обещаний воплощено в жизнь





Бои, однако, выглядят очень привлекательно, разработчики привнесли в эту часть игры множество неожиданных моментов.

В **Breath of Fire III** будет реализован очень простой интерфейс. Огромное количество маловажных менюшек исчезло, уступив больше места action (хоть и говорили разработчики, что битв в финальной версии не будет слишком много, они все же занимают значительную часть игрового процесса).

Похоже, что на этот раз мы увидили весьма необычную игру. Начиная от



спрайтовых персонажей и свободно регулируемой камерой, и заканчивая сложной сюжетной линией. Несколькими недостатками **Breath of Fire III** оказываются спрайтовые персонажи, выглядящие несколько архаично в 1998 году, и слишком большое количество битв. А в остальном **Breath of Fire III** оказывается прекрасной ролевушкой.

СИ



Альтернатива:
Saga Frontier, Shining Force 3

Дмитрий **ЭСТРИН**

FIGHTER'S DESTINY

Сколько в мире

Если вам нужен файтинг для этой платформы — вот он, единственный и неповторимый.

Платформа: Nintendo64
Жанр: **файтинг**
Издатель: Ocean
Разработчик: **Imagineer**
Количество игроков: 2
Интернет: **www.ocean.com**

профессиональных боксеров, каратистов и прочих представителей необычной «мордобойной» специальности? Не так уж и много — тысячи, может быть, десятки тысяч. В то же время виртуальные воплощения этих, надо сказать, весьма относительных видов спорта пользуются очень большим успехом и расходятся по миру миллионными тиражами. На каждой из платформ (кроме, пожалуй, отсталого PC) имеется несколько настоящих королей файтингов, целых семейств, состоящих их многих и многих серий. До последнего времени на самой мощной из современных игровых платформ, Nintendo64, такого шедевра, как Tekken или, скажем, Virtua Fighter явно не доставало, и имевшиеся в наличии драки наподобие Mortal Kombat Trilogy или Mace по качеству и близко не подходили к признанным шедеврам PlayStation и Saturn. Теперь наконец появилась та драка, мимо которой не пройдет не только почитатель платформы N64, но даже избалованный Virtua Fighter'ист или Tekken'ист. Нельзя сказать, что **Fighter's Destiny** (в Японии **Fighting Cup**) затмевает собой все предшествующие достижения в жанре, но отказать этой игре в оригинальности точно нельзя. В **FD** реализовано огромнейшее количество действительно свежих и интересных задумок, хитроумно и порой очень удачно вплетенных в игровой процесс. Как и в любой игре, имеется и некоторое число недостатков. Попробуем разобрать по всем правилам.

Начнем с персонажей. Как-никак, именно на них возлагается почетная обязанность представлять своими лицами и кулаками облик всей игры. Надо сказать, что дизайну героев разработчики не уделяли очень уж много внимания. Качественно, достаточно красиво, но не более того. Imagineer, видимо, в расчете на то, что игра будет хорошо продаваться по всему миру, включили в нее очень интернациональную команду персонажей. Судите сами: в **FD** можно встретить каратиста из Японии, профессионального борца-американца, любительницу боев из Китая, а также представителей Швеции и Германии. Японцев, конечно, больше всего. Имеется и несколько секретных персонажей, но для того, чтобы их найти, придется достаточно потрудиться. Чуть сложнее с балансом. Некоторые из героев изначально обладают очень сильными приемами, а персонажи мужского пола, особенно хорошо «накачанные», так и вообще являются обладателями большего, чем у остальных героев, «количества жизни». Девушки зато быстрее двигаются. Благодаря необычной системе подсчета очков, правда, эти отличия несколько сглаживаются, и поэтому практически ничего не значат.





Играя в **FD**, вы можете забыть о слежении за постоянно убывающей полоской индикатора здоровья. Победу одержать можно и без добивания соперника. Перед началом каждой драки обозначается количество очков, которые будут разыграны в сражении. Система очень похожа на ту, что применяется в борьбе. Если вам удастся вытеснить противника за пределы ринга, то вам будет начислено очко. Проведете удачный прием — получите два. Сможете выполнить захват и отправить соперника на пол — и три очка ваши. Обычное «заколачивание до конца индикатора» также прибавит три очка в ваш архив. Выше всего оценивается сложная комбинация движений или приемов, за которую можно получить и четыре призовых. Фактически игра поощряет не бездумный обмен ударами то ногой, то рукой, а именно поиск новых приемов, способных быстро увеличить преимущество. Virtua Fighter III можно пройти за полчаса, пользуясь лишь одной клавишей, а с **FD** такой фокус не пройдет. И если Virtua Fighter просто подстраивается под уровень игрока, пользуясь фактически лишь теми приемами, которые он сам выбирает в качестве своей «границы», то **FD** предпочитает подтягивать уровень играющего под свой. Неизвестно, какой путь лучше, но то, что вам точно не удастся победить во всех режимах, не ознакомившись с самыми сложными приемами — гарантия стопроцентная. Помимо очков (которые обозначаются звездочками), в игре существуют также и два индикатора. Один привычный, это наше абстрактное здоровье. Второй же определяет силу ваших ударов, способности по проведению сложных или простых приемов, и даже шансы на успех. Индикатор силы для **FD** не менее важен, чем здоровье, и пусть они вполне взаимозависимы, выдохнувшийся боец точно не сможет рассчитывать на победу.



Достоинства:
Интересная подборка персонажей, удобное управление, множество новаций в системе подсчета очков. Огромное количество разнообразных игровых режимов не даст заскучать раньше времени, а богатый набор всевозможных спецприемов всегда будет оставлять что-нибудь для дальнейшего освоения.

V	1
S	0,5
I	2
G	1,5
O	2
A	0,5

Недостатки:
Достаточно стандартное графическое и звуковое оформление. Нельзя говорить не только о революции в графике, но и о сколько-нибудь значительном достижении.

Резюме:
Единственный достойный внимания файтинг для Nintendo64. Сгодится для кровавого времяпрепровождения не только поклонников и фанатов жанра, но и более широкой аудитории.

7,5







Сергей ОВЧИННИКОВ

Драка ведется на несколько порядков медленнее, чем в Tekken, оставляя игрокам больше возможностей для проведения сложных маневров. Стиль сражений во многом позаимствован из Saturn'овских драк. Медленно, но зато красиво и позволяет вставить тактический элемент, очень важный для такого, как можно было бы подумать, легкомысленного жанра. Несомненный интерес представляет тот факт, что все действия бойцов, как бы это сказать, «обратимы». То есть даже почти выполненный захват можно пресечь и выпутаться, а контроль над персонажем не теряется практически никогда.

FD богат игровыми режимами. Пожалуй, ни в одном файтинге такого изобилия вы не найдете. Здесь драки на любой вкус и даже более того. Vs Com позволяет осуществить стандартный турнир с участием всех бойцов по старшинству и боевой мощи. Здесь ничего особенного, отметим только, что стандартный режим имеется. Уже в Vs Battle вы встретитесь с оригинальностями. Как и в Vs Com, это стандартный турнир, но в процессе методичного побивания соперников у вас появится шанс научиться некоторым их спецприемам, получить в свое распоряжение их уникальные комбы. В результате получится, что ваш герой к финальной схватке подойдет уже имея в запасе чуть ли не половину приемов всех уничтоженных им бойцов. Все это можно сохранить на карточку памяти и потом демонстрировать собственную мощь в схватках с друзьями. Помимо «кампании», вы сможете попробовать свои силы и в трех режимах, направленных на установление рекордов. В Survival вам придется отстоять свою честь в ста поединках подряд, чтобы получить право называться стократным чемпионом **FD**. Высокое звание, не правда ли? Боюсь, что по истечении этих ста схваток на **FD** вам уже и смотреть не захочется. В Fastest Mode главное не качество, и даже не количество, а быстрота. Насколько быстро вам удастся одержать победу. Три-четыре молниеносных приема — и рекорд в кармане. Особенно необычен режим Rodeo, в котором вам предстоит поучаствовать в корриде и сразиться с японской версией испанского быка, по имени Ushi. Продержаться вместе с ним на арене максимально долго — вот примерная задача такого рода боев. Пойдем дальше. В режиме Master Challenge вам придется опять участвовать в турнире, но только по кольцевой схеме, в которой из всех бойцов фактически случайно выбираются ваши противники. Это могут быть как новички, так и настоящие мастера ринга. Соответственно, получение умений от первых ничего полезного вам не принесет и будет являться лишь тратой времени, а со вторыми встречаться вообще не рекомендуется, так как дерутся они действительно как боги. Очень полезным в процессах ваших бесконечных совершенствований своих навыков может оказаться режим тренировки. В нем вы сможете сражаться с компьютером, возможности которого можно ограничить, к примеру, лишь одним или двумя типами атак, в отражении которых вы сможете свободно практиковаться. Можно заставить компьютерного игрока осуществлять защитные маневры, пользоваться только определенными ударами и так далее. Пожалуй, такого удобного тренировочного режима вам еще не удавалось увидеть.







Весьма неординарен и сам игровой процесс. Драка ведется на несколько порядков медленнее, чем в Tekken, оставляя игрокам больше возможностей для проведения сложных маневров. «Ударных» кнопок всего две, на джойстике это А и В. С помощью «shift'ов» можно блокировать или уже уходить от удара. Плюс крестовина — получается, что вы можете накрывать пальцами все необходимые кнопки одновременно, что, несомненно, очень удобно. Для особенных фанатов аналогового джойстика Nintendo64 существует возможность не только его включения, но и калибровки чувствительности.

Стиль сражений во многом позаимствован из Saturn'овских драк. Медленно, но зато красиво и позволяет вставить тактический элемент, очень важный для такого, как можно было бы подумать, легкомысленного жанра. Несомненный интерес представляет тот факт, что все действия бойцов, как бы это сказать, «обратимы». То есть даже почти выполненный захват можно пресечь и выпутаться, а контроль над персонажем не теряется практически никогда. Все это вносит немалый дополнительный интерес к игре.

Красота движений персонажей не оправдывает, прямо скажем, очень средний уровень графического оформления, который считался бы стандартным даже для не слишком мощной PlayStation. Никаких намеков на трехмерность заднего плана, практически никаких объектов, кроме сцены и персонажей. Анимация добротна, плавна, но несколько неестественна, впрочем, это нельзя считать серьезным недостатком. Важнее то, что скорость игры вполне соответствует предназначению жанра — меньше тридцати кадров в секунду практически никогда не бывает. В сочетании с безукоризненным, хотя и временами чересчур плавным управлением это создает очень приятные ощущения. Несколько в других тонах разговор пойдет о звуковом оформлении. Конечно, вполне понятно, что на картридж особого разнообразия звуков не вставишь, но такого стандартного исполнения от действительно выдающейся во всех остальных аспектах игры ожидать не хотелось. Звук примитивен в своей банальности, и тут ничего не сделаешь.





Fighter's Destiny, признаться, ломает привычные представления о том, что хорошего файтинга на Nintendo64 сделать невозможно. Выясняется, что проблема не в платформе, а в разработчике. Чем больше интересных компаний присоединится к команде создателей софта для Nintendo, тем больше шансов, что в нашем распоряжении появится солидное количество действительно интересных игр. В случае же с **FD** все ясно. Если вам нужен файтинг для этой платформы — вот он, единственный и неповторимый. Ничего лучше на данный момент просто нет. Будем надеяться, что Imagineer не прекратит своих необыкновенно интересных экспериментов. Где там **Fighter's Destiny II**?

СИ

Альтернатива:
Серии Virtua Fighter (Saturn), Tekken (PlayStation)

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

YOSHI'S ISLAND

У Nintendo

Yoshi's Island символизирует собой несколько интересных тенденций в политике Nintendo ...

Платформа: Nintendo 64
Жанр:
платформенная аркада
Издатель: **Nintendo**
Разработчик: Nintendo EAD
Количество игроков: **1**
Интернет:
www.nintendo.com

Достоинства:
Замечательные персонажи, разнообразные уровни и очень хорошо продуманная концепция. Достойный наследник не только оригинального **Yoshi's Island** для Super NES, но и всей серии Super Mario, версия для N64 которой «предала» идеалы 2D.

V	1,5
S	1
I	2
G	1
O	1
A	0

Недостатки:
Банально — мало уровней, низкая степень сложности.

Резюме:
Если вам нужен совершенно уникальный прибор для расслабления после трудного дня — **Yoshi's Island** является лучшим таким прибором. Если же вы ищете, «во что бы поиграть», рекомендовать очередное творение Nintendo для долгого и разнообразного времяпрепровождения нет смысла.

6,5

Марио всегда был первым. Именно этого героя обожали все без исключения игроки, именно с его участием делалась чуть ли не половина игр компании. Оно и понятно — супергерой. Никто и не задумывался о том, что другим, не менее прикольным персонажам будет обидно. Сама компания обнаружила, что в ее играх существуют персонажи и помимо веселого сантехника только тогда, когда ей понадобилась веселая и очень детская по сути аркада для Super NES. Так в поле зрения игровой общественности и появился Yoshi. Динозаврик размером с черепаху, этот смешной герой быстро превратился из строчки в списке персонажей в хозяина собственного сериала. Успех **Yoshi's Island** на Super NES позволил смело говорить о продолжении серии на новой приставке, которое и явилось причиной написания этой статьи.

Yoshi's Island далеко не самый обычный проект известной игровой компании. Он символизирует собой несколько интересных тенденций в политике Nintendo, которые, несомненно, касаются всей современной игровой индустрии. Во-первых, именно с **Yoshi's Island** компания наконец-то решила прекратить бесконечные напоминания пользователям о 64-битности новой платформы, и цифры «64» из названия игр исчезли. Если посмотреть на другие находящиеся в разработке проекты Nintendo, то и в них традиционных циферных сочетаний вы более не увидите (Legend of Zelda, F-Zero X и другие). Все это говорит о том, что компания уже считает, что платформа достаточно «раскручена» и больше внимания отныне следует уделять не 64-битным, а игровым достоинствам своей продукции. Вторым же значительным событием является полное превращение имени гениального дизайнера Shigeru Miyamoto в торговую марку Nintendo. Посмотрите, большая часть игр от Nintendo теперь позиционируется уж если не как личные проекты мастера, то по крайней мере как разработки, ведущиеся под его непосредственным контролем. С одной стороны, приятно, что в Nintendo работает такой замечательный дизайнер, но вот в его «многозадачности» многие сомневаются. Он, конечно, может одновременно вести два и даже три проекта, но десяток — вряд ли, а значит любимая Nintendo лукавит, обманывает нас, наивно полагающихся на безусловный талант Miyamoto. **Yoshi's Island** никак нельзя назвать личным проектом человека, придумавшего Марио, но тем не менее, он числится продюсером игры. Изначальной концепцией игры было воссоздание **Yoshi's Island** в новой форме, совершенно не похожей на то, что было сделано в Super Mario 64. Одним словом, решено было оставить Yoshi пока в двух измерениях и добавить его миру красок, сохранив прежний стиль платформера. Все это удалось сделать совершенно блестяще. Главным «фактором отличия» в **Yoshi's Island** является графика. Идея гениальна и проста до безобразия. Вместо того, чтобы имитировать трехмерность, пытаться придать персонажу какие-нибудь 2,5 степени свободы или насадить на уровень побольше полигонов, создатели игры решили просто создать не трехмерные, а объемные декорации. В **Yoshi's Island** нет сумасшедшей вращающейся вокруг самой себя камеры, и за дерево посмотреть там нельзя, но зато картинка мира выглядит просто идеально. Кажется, что герой просто путешествует по пластилиновому миру, и что свободы в этой плоско-объемной Вселенной у него сколько угодно. Игровой процесс также совершенно спокойно придерживается собственной линии и увлекает игроков без привлечения к делу прыжков наискосок по трехмерным, неизвестно в какую сторону вращающимся платформам. Все действие ограничивается сбором бонусов и уничтожением немногочисленных, но очень забавных врагов. Игра проста по своей сути, поэтому проходится она легко и непринужденно, доставляя большое удовольствие. Но это только для тех игроков, которые жаждут отвлечься от своих бесконечных проблем и как следует расслабиться. Тем же, кто любит игры за их сложность, **Yoshi's Island** совершенно не понравится. Более того, он будет таких товарищей раздражать. Ожидая увидеть в **Yoshi's Island** глубину и размеры Super Mario 64, подкормленные рекламой Nintendo, большинство подобных людей будет разочаровано.











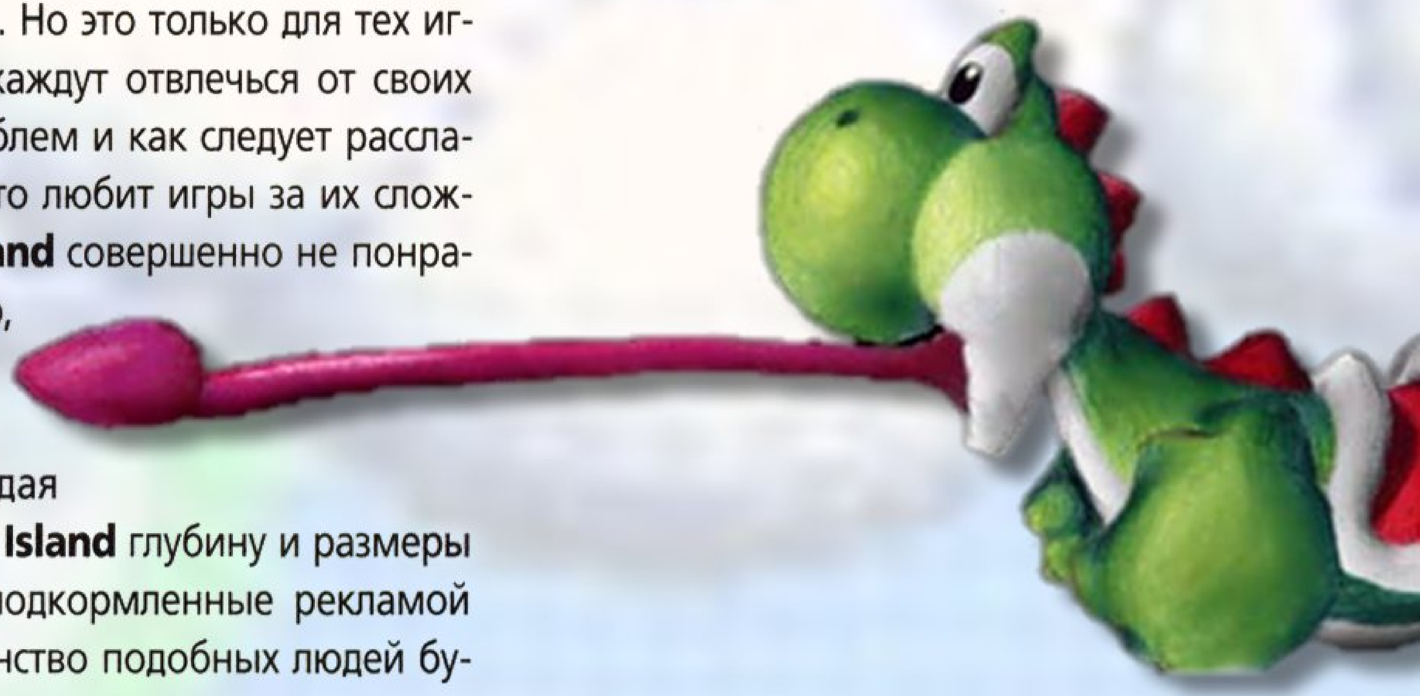
Смотреть на **Yoshi's Island** нужно совершенно по-другому, с подчеркнутой несерьезностью. Это детская веселая и короткая игра, в которой главное — не количество уровней и не сложность их прохождения, а получение удовольствия от ловких действий в схватках с монстрами, от красивых пейзажей, которые никогда не повторяются, и от самого героя. Больше в игре нет ничего. И не стоит искать недостатки. Главное обвинение в адрес игры вообще ее не касается. Мы же не говорим, что в Тетрисе мало уровней. Так вот, для предмета нашего разговора количество уровней также не имеет никакого значения.

Однообразия в **Yoshi's Island** не встретишь, каждый мир выглядит совершенно особенно, так как для создания его применялся совершенно различный материал, от дерева и папье-маше до пластмассы и ткани. Миры детализированы до предела — от стежков ниток и рисунков на ткани до улыбчивых ромашек. Думается, Nintendo удалось создать нечто отличное от стандартных аркад, а именно — платформенное путешествие. Пусть оно и слишком коротко, но потенциал таких завораживающе реалистичных и красивых мультиков просто огромен. Кто знает, может это новый жанр? Почти как Myst, только на порядок веселее.

Американская версия игры несколько отличается от японской, описание наших впечатлений о которой вы могли прочитать в предыдущем номере. Отличий, правда, смехотворно мало, и даже текст практически не изменился (разве что только появилась опция реплик персонажей на английском). Зато в игру включена очень приятная опция автосохранения, позволяющая вам совершенно не беспокоиться за количество имеющихся жизней. Монстров уничтожать стало капельку сложнее, однако «невооруженным глазом» это отличие совершенно не заметно, а узнать о нем можно лишь из пресс-релизов Nintendo. В остальном же перед нами все тот же **Yoshi's Island**. Отличная графика, приятные мелодии, качественно сделанный звук, и... весьма неоднозначный игровой процесс. Как это ни печально, но игра получилась «на любителя». Похоже, что впервые со времени появления в продаже приставки, Nintendo не оправдала возложенных на очередной хит надежд. И причина-то дурацкая, подумаешь, уровни короткие. Но компании следует понять, что люди, платящие большие деньги за картридж с игрой, ожидают провести за ее прохождением не один день. А полтора-два часа — это, простите, маловато. Решение за вами. **Yoshi's Island** — это четвертинка, нет, даже восьмая часть идеальной игры. Стоит ли она внимания?

СИ

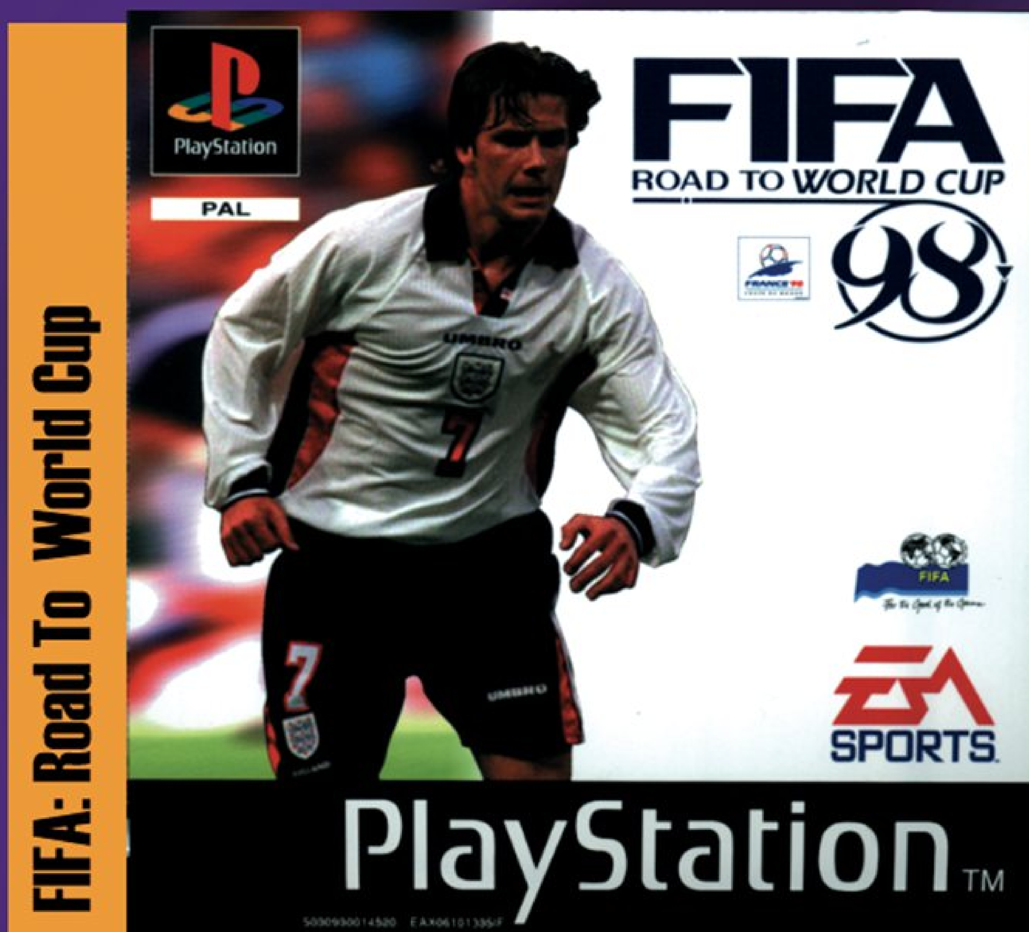
Альтернатива:
Pandemonium, сериалы Sonic и Super Mario



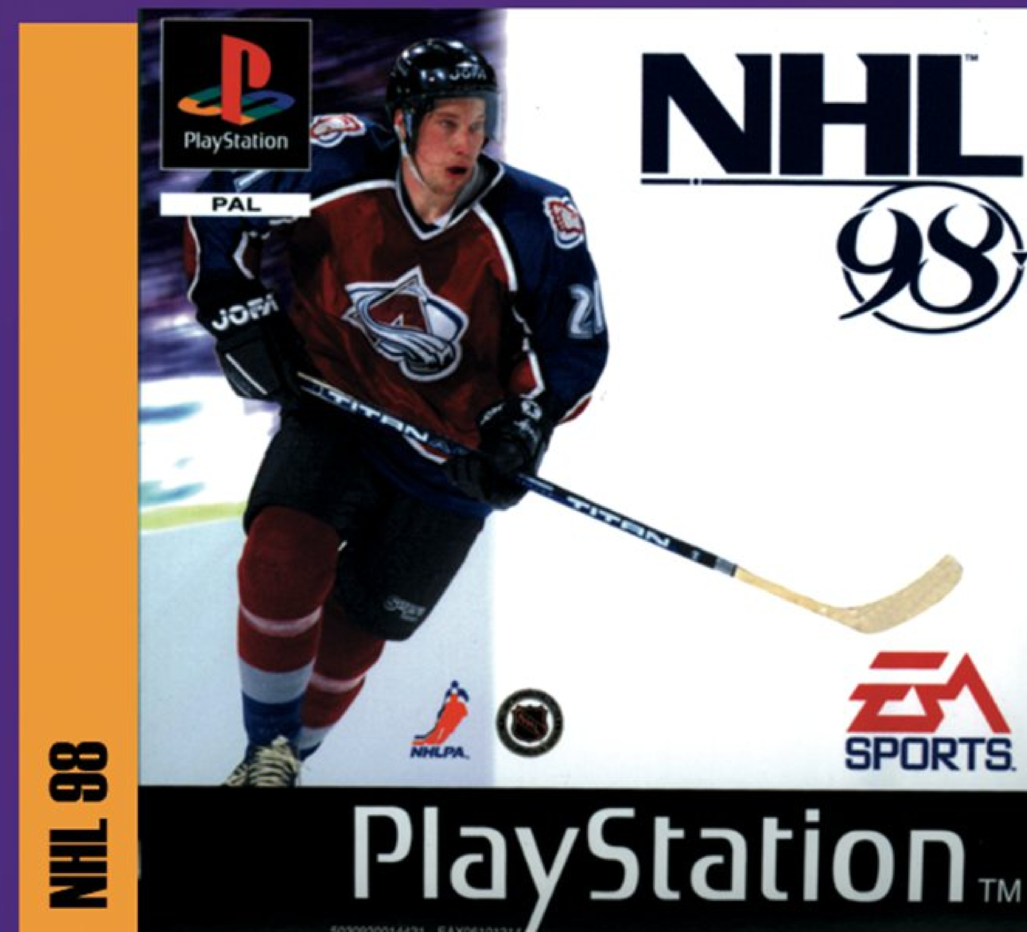
Сергей ОВЧИННИКОВ

Бука



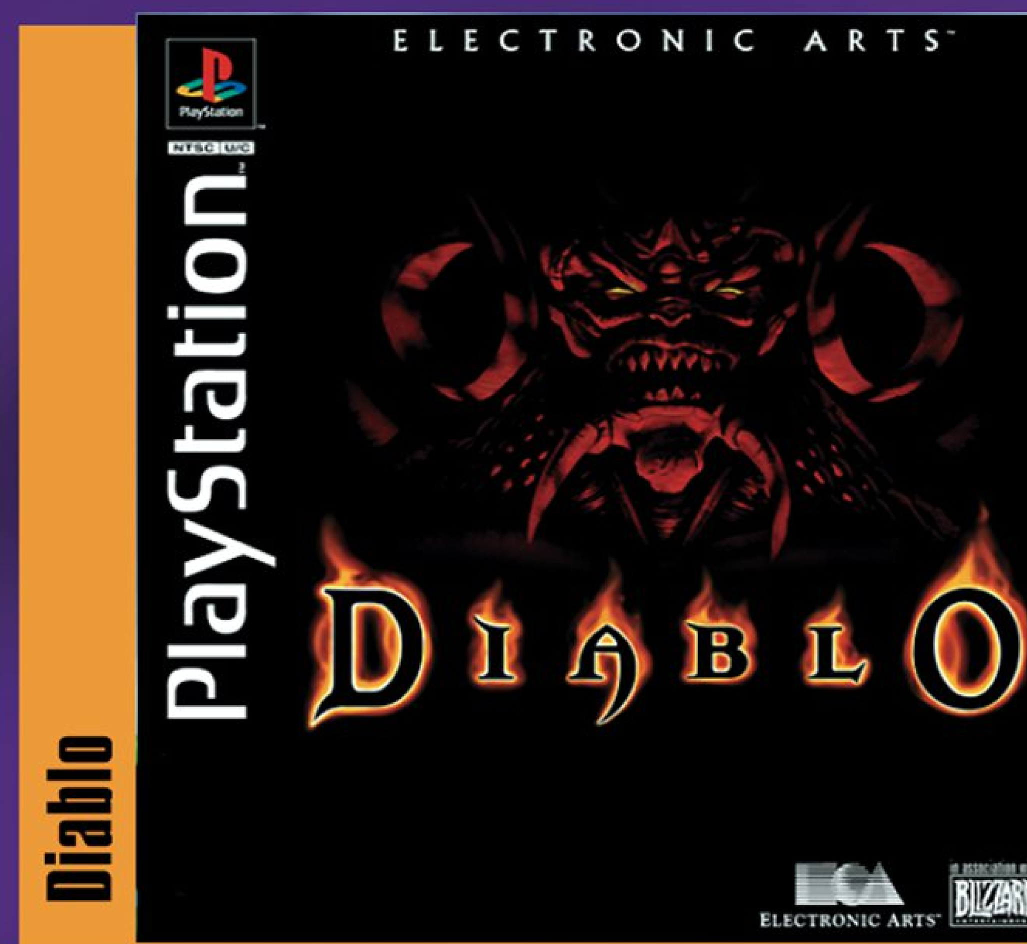












Лучшие игры от Electronic Arts для PlayStation™

Спрашивайте в магазинах:
"Игромания" •
м. Рязанский пр-т, Торгово-пешеходный комплекс,
Рязанский пр-т, 46, крп. 3
т 379-6827-
"GameLand" •
с/к "Олимпийский", 8-й подъезд, м. Проспект Мира-
ул. Новый Арбат, 15, м.Арбатская-
Сеть магазинов "Битман" •
Сеть магазинов "Денди" •
Сеть магазинов "Союз" •
Сеть магазинов "Электрический Мир" •
"Зенит" •
м. Сокольники, Сокольническая пл., 4
Сеть магазинов "Диал Электроникс" •
т.917-0022









По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию БУКА
т 111-5156, ф 111-7060, E-mail: buka@dol.ru WEB: www.buka.com



PANZER DRAGOON SAGA

SS

... поиграть в Panzer Dragoon Saga надо всем.

Платформа: Sega Saturn
Жанр: **RPG**
Издатель: Sega
Разработчик:
Team Andromeda
Кол-во игроков: 1
Интернет: **www.sega.com**

С самого первого момента, когда японское отделение Sega объявило о своих планах сделать ролевую игру на основе вселенной **Panzer Dragoon**, все прекрасно знали, что нас ждет настоящий хит. Единственное, что настораживало, так то, что эта игра будет первым опытом Team Andromeda в создании RPG. Но, как теперь стало ясно, волноваться не стоило. **Panzer Dragoon Saga**, или в японском варианте **Azel: Panzer Dragoon RPG**, своим появлением разрушила сразу несколько стереотипов. Во-первых, теперь мы точно знаем, что задача догнать и перегнать Square в родном для нее жанре вполне выполнима, а во-вторых — что это нелегкое дело вполне может осилить Sega, которая до последнего момента не особо отличалась на этом поприще. И пусть этой игре не суждено стать такой же популярной, как седьмой Final Fantasy (для этого ей нужно было бы выйти на PlayStation и быть изданной самой Square), для настоящих поклонников видеоигр этот аспект вряд ли будет так важен. И все дело в том, что **PD Saga** не только удалось встать в один ряд с лучшими представителями жанра и в чем-то даже их превзойти, но и показать нам путь, по которому в дальнейшем будут развиваться приставочные ролевые игры. К большому сожалению, по ряду всем известных причин, не многим из вас посчастливится испробовать на себе это творческое и технологическое достижение современной игровой индустрии. Но если такой шанс вам представится, то пожалуйста, не поленитесь им воспользоваться.



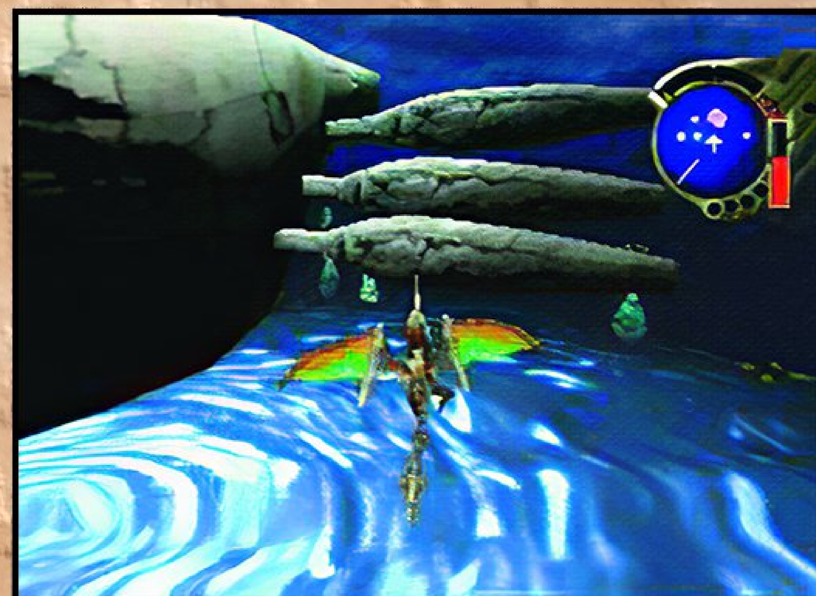


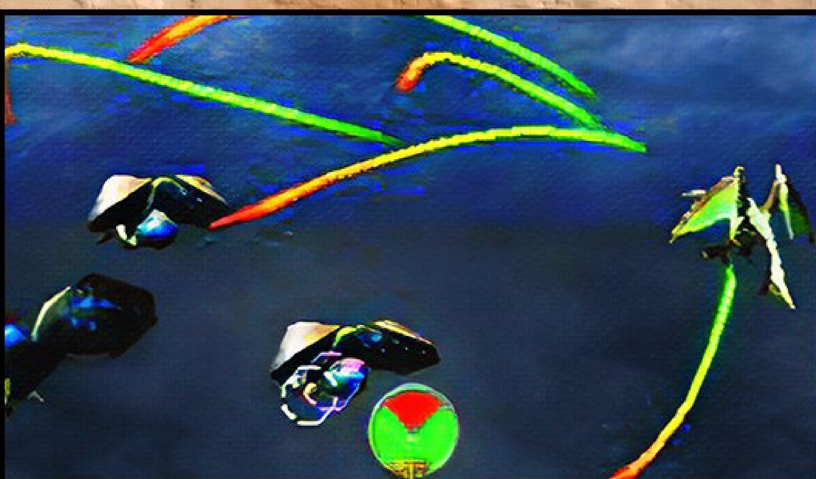


Вселенная **Panzer Dragoon**, создателями которой были разработчики Team Andromeda, наверное, известна всем владельцам Saturn'a. Ведь именно первая игра из этой серии в далеком 1995 году смогла скрасить то разочарование, которое испытали фанаты Sega после первого знакомства с ее 32-битной приставкой. И хотя с того момента уже прошло немало времени, память надолго сохранит те ощущения, которые возникли от первого полета на спине дракона по этому загадочному миру. Вторая же игра из этой серии еще больше заинтриговала игроков своим неповторимым миром, красота которого полностью скрывала недостатки игрового процесса. Да и вряд ли можно было в этих недостатках винить самих разработчиков. Просто жанр первых двух игр не совсем соответствовал их общему настрою, стилю и построению. **Panzer Dragoon** должен был сразу создаваться как RPG, а не как бездумная стрелялка. К счастью, это настолько бросалось в глаза, что продюсеры Sega наконец-то дали добро на создание ролевой игры, а мы получили великолепный пример того, что можно и нужно достичь в этом жанре.

Теперь же давайте перейдем конкретно к самой игре и попробуем объективно оценить все ее достоинства и недостатки. А поможет нам в этом сравнение **PD Saga** с игрой, которая считается эталоном этого жанра, а именно — с Final Fantasy 7 от Square. К чести этой великолепной игры стоит сказать, что она действительно вывела японские RPG из состояния застоя, и все следующие за ней ролевые игры обязаны своим существованием непосредственно ей. И этот неоспоримый факт как раз находит свое подтверждение в том, что только спустя год кому-то еще удалось добиться подобного результата в своих разработках. Начнем, как обычно, с графики. Здесь налицо настоящий прогресс по сравнению с Fantasy. Вместо простых полигонных фигурок, гуляющих по плоским пейзажам, перед нами предстает полностью трехмерный мир, населенный сложными и детализированными персонажами. К счастью, этот фактор сказался не только на образе **PD Saga**, но и на ее содержании. Теперь наш герой по-настоящему вырвался на свободу, а сама игра приобрела определенный приключенческий оттенок. Сам трехмерный «движок» заслуживает всяческих похвал. Представьте себе **Panzer Dragoon Zwei**, перешедший в полностью трехмерный мир, идущий на более высоком







Достоинства:
Неподражаемый графический стиль, великолепная музыка, новаторский интерфейс, проработанный до мелочей игровой мир, нестандартный подход к жанру.

V 2
S 1
I 2
G 1,5
O 1,5
A 1

Недостатки:
Фанаты классических RPG могут остаться недовольными некоторыми упрощениями игрового процесса.

Резюме:
Новое слово в жанре приставочных ролевых игр, объединяющее в себе стильное графическое исполнение с нестандартным для жанра игровым процессом. Одна из немногих RPG «для всех».

9

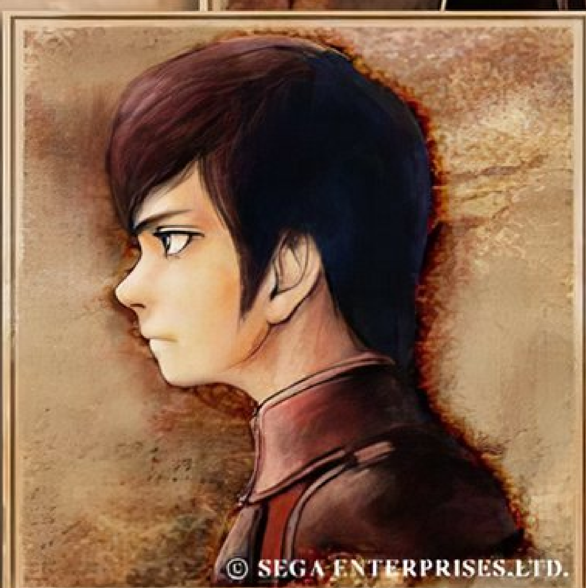


Борис **РОМАНОВ**











разрешении, с добавлением работы с освещением в реальном времени. То, что вся игра, за исключением видеозаставок, создана с использованием одной технологии, создает ощущение ее целостности. Да и вообще, весь мир **PD Saga** является более продуманным и, если так можно выразится, целым, чем мир седьмой Final Fantasy, что на практике означает отсутствие в нем «дыр» и ненужных мест. И это является основным отличием этих двух игр. Если в Fantasy мир игры является всего лишь декорацией, а на переднем плане находится сюжет, то в **PD Saga** сюжет не то чтобы вторичен, но все-таки уступает первенство самому загадочному миру. Чтобы немного облегчить понимание всего вышесказанного, попробуйте сравнить любой хороший боевик с действительно захватывающим сюжетом и такой фильм, как Blade Runner, который больше будит ваше воображение, нежели ведет по заранее написанному сценарию. С музыкальной точки зрения, обе эти игры заслуживают всяческих похвал, но вот если посмотреть на интерфейс, то здесь трехмерный движок Саги позволил разработчикам избежать всех тех проблем с управлением, которые встречались в Final Fantasy. Кроме этого, для облегчения навигации по миру разработчики применили некий прототип интерфейса, который вы позже найдете в Zelda 64. Здесь, как и в Zelda 64, вы можете «навестись» на интересующий вас предмет или человека и не мучиться с ориентацией в пространстве. Но если в нинтендовской игре наводка происходит автоматически, то в **PD Saga** вам придется заняться этим самому. Но, тем не менее, такой интерфейс до последнего момента нигде не применялся, поэтому по данному параметру эта игра пока находится на первом месте. К сожалению, подобного нельзя сказать о проработке игрового процесса. Посвятив последние два года созданию и оживлению мира, разработчики не особо поработали над одной деталью, а именно — над сбалансированностью боев. И все дело в том, что воевать в **PD Saga** слишком легко. Несомненно, все это является ярким примером наметившегося процесса упрощения японских RPG, в которых из года в год игроку дается все меньше и меньше шансов умереть. Такая простота боев делает практически ненужной покупку предметов, что еще более смещает Сагу в сторону приключенческих игр. Но с другой стороны, этот недостаток становится заметен лишь в том случае, если подходить к этой игре как к классической RPG, которой она, между прочим, совсем и не является. И в этом, в сущности, и заложено основное достоинство **PD Saga**. Она действительно заставляет нас по-новому взглянуть на этот жанр, в котором долгое время доминировал стиль, заданный в свое время Square. А здесь от этого стиля осталась только система боев, да и полная драматизма история. Все остальное в этой игре сделано совсем по-другому, без особых оглядок на авторитеты и устоявшиеся стереотипы.









В общем, поиграть в **Panzer Dragoon Saga** надо всем. Другой вопрос, сможете вы это сделать или нет. Но если у вас такая возможность появится, не стесняйтесь ей воспользоваться — другого раза может и не быть.

СИ

Альтернатива:
Final Fantasy 7

Борис **РОМАНОВ**

Joint Strike Fighter

Во время игры введите следующие коды:

ctrl ctrl s — делает снимок

Ctrl c o — победа в кампании

Ctrl g o — проигрыш в кампании

Ctrl g u — самонаводящиеся пули

Ctrl s — цветной дым

Ctrl t u — быстрая скорость

Чтобы получить доступ ко всем летательным аппаратам игры на экране выбора пилота одновременно зажмите **Enter** и обе кнопки **Ctrl**.

G Police

Пароли уровней:

1. **madgav**
2. **dolman**
3. **sonagav**
4. **aceduf**
5. **jojogun**
6. **wenski**
7. **saeggy**
8. **mazman**
9. **dazman**
10. **delucs**
11. **andoooo**
12. **kimbchs**
13. **andymac**
14. **yerman**
15. **ollieb**
16. **theyolk**
17. **tonymash**
18. **andycrow**
19. **bionic**
20. **tslater**
21. **iainthod**
22. **jonritz**
23. **clairec**
24. **stevebot**
25. **angusf**
26. **euanlec**
27. **edfire**
28. **stubomb**
29. **thonboy**
30. **jimmac**
31. **pugger**
32. **rossco**
33. **cakeboy**
34. **niknak**
35. **saglord**

FIFA 98

На экране **Player Edit** измените имя игрока на следующие коды, чтобы появились секретные опции.

Dohdohdoh — сумасшедший мяч

eac rocks — большие головы

footy — глупые движения

johnny atomic — падения

urlofus — невидимые стены

xplay — «горячий картофель»

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Во время игры нажмите **'t'** и введите следующие коды:

iamagod — вся сила

diediedie — все оружие

gimmestuff — весь инвентарь

gameover — пропуск уровня

statuesque 1 — выключить **AI**

statuesque 0 — включить **AI**

trainme — увеличить уровень Силы

freebird — режим полета

boinga 1 — включить неуязвимость

boinga 0 — отключить неуязвимость

trixie — дать ману

cartograph — вся карта

gospeedgo 1 — включить замедленное движение

gospeedgo 0 — отключить замедленное движение

quickzap — телепортироваться в заданные координаты

Uprising

Различные коды.

CHUMP
(невидимость)

Во время игры нажмите **M**, введите **CHUMP**, а затем нажмите **Enter**

DANGEROUS
(бесконечное оружие)

Во время игры нажмите **M**, введите **DANGEROUS**, а затем нажмите **Enter**

TUFF ASS
(супероружие)

Во время игры нажмите **M**, введите **TUFF ASS**, а затем нажмите **Enter**

SUPER CHUMP
(суперскорость, невидимость)

Сначала войдите в режим **CHUMP**. Затем нажмите **M**, снова введите **CHUMP**, а потом нажмите **Enter**

DANGEROUS CHUMP
(бесконечное оружие, невидимость)

Сначала войдите в режим **CHUMP**. Затем нажмите **M**, введите **DANGEROUS**, а потом нажмите **Enter**

TUFF ASS CHUMP
(супер оружие, невидимость)

Сначала войдите в режим **CHUMP**. Затем нажмите **M**, снова введите **TUFF**, а потом нажмите Enter

DANGEROUS SUPER CHUMP
(бесконечное оружие, супер скорость, невидимость)

Сначала войдите в режим **SUPER CHUMP**. Затем нажмите **M**, введите **DANGEROUS**, а потом нажмите **Enter**

TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP
(бесконечное оружие, супер оружие, супер скорость, невидимость.)

Сначала войдите в режим **DANGEROUS SUPER CHUMP**. Затем нажмите **M**, введите **TUFF ASS**, а потом нажмите **Enter**

Wing Commander: Prophecy

Различные коды

MORETUNES

введите во время полета чтобы выбирать музыкальное сопровождение.

GOODTARGET

введите во время полета чтобы включить пушечное наведение

ALSWANTSMORESHIPS

введите в режиме симулятора чтобы летать на вражеских кораблях

DYNOMITE

введите вовремя полета чтобы заработали следующие коды:

*** F12**

уничтожить цель

*** CTRL + I**

отключить повреждения

*** CTRL + C**

отключить столкновения

*** CTRL + K**

самоуничтожение

Armored Fist 2

Во время непосредственной игры держите пробел и наберите **KYLE**. Вы лишитесь поломок и получите полное вооружение и много топлива.

Sub Culture

Во время игры введите эти коды

bedlk — режим бога

imnotluc — режим бога

haveall — появляются всевозможные ракеты

havesome — появляются всевозможные ракеты

didit — выигрываете миссию

wonga — получаете много денег

kamikaze — самоубийство

tonka — усилить **hull**

refill — восстановить защитные поля

mutant — защита от радиации

billy — увеличивается скорость передвижения

rinse — первый уровень

dryer — второй уровень

cotton — третий уровень

delicates — четвертый уровень

tumble — пятый уровень

colours — шестой уровень

halfload — седьмой уровень

Для того, чтобы мгновенно телепортироваться в нужное вам место во время игры, введите **SCOTTY** и наберите нужный код

Touka

Boot

Flats

Beluga

Knob

Anchor

Velcova

Arch

Outlet2

Tryton

Pipe

Outlet3

Aquatraz

Volcano

Pipe2

Refinery

Cave

Bucket

Ribs

Tunnel

Outlet

Wood

Can

Limpet

Abyss

Cleft

Incubation

Во время выбора миссии наберите **IX1**. Станут доступными все миссии.

Nightmare Creatures

Для того, чтобы активировать режим кодов, следует ввести специальный пароль стартовом меню:

Название	***Пароль***
LEVEL_ID	**EVERYWHERE (ENTER)**

Сможете выбрать любой уровень для игры

Тогда можно будет задействовать следующие коды в самом игровом процессе:

Название	***Код***
UNLIMITED_ID	**BOULON (ENTER)**

Описание:

Появляется бесконечное количество жизней, боеприпасов и снаряжения

REDUCE_ID	**CHICO (ENTER)**

Описание:

Уменьшается количество монстров на уровнях

CUTBODY_ID	**GU (ENTER)**

Описание:

Отрубать части тела у монстров при каждом ударе

PLAYENMY	**BRONKO (ENTER)**

Описание:

Появляется возможность играть за монстра

COMBO_ID	**DAVID (ENTER)**

Описание:

Отключает все комбы

BLUR_ID	**BLUR (ENTER)**

Описание:

Появляется необычный графический эффект

NRJ_ID	**BES (ENTER)**

Описание:

Исчезает индикатор здоровья и жизненной энергии

TRACK_ID	**MOBY (ENTER)**

Описание:

Появляется возможность выбрать **soundtrack**

Подсказка:

Полезные предметы можно найти в ящиках (последние предварительно следует разбивать), нишах стен, окнах, а также после убитых монстров.

F-22 Raptor

Для того, чтобы ввести код нажмите клавишу **<T>**, вызывающую строку сообщений и введите следующие коды:

there can be only one — неуязвимость

it's not my fault — закончить миссию

we can rebuild him — починить все повреждения

never tell me the odds — не возникает повреждений от попаданий врага

I'll be back — боеприпасы до отказа

Myth: the Fallen Lords

Когда вы начинаете новую игру, держите нажатым пробел, затем кликните на опцию **NEW GAME**. Появится список названий всех миссий, вы сможете выбрать любую из них. Чтобы закончить битву автоматически в вашу пользу, держите нажатым **<Ctrl>** и нажмите «серый» **<+>**.

KKND Xtreme

Начните уровень и сохраните игру. Для получения нужного результата вам понадобится **hex editor**.

В уровнях Выживших первая строка должна выглядеть так:

000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

Следует изменить эту строку в вашей сохраненной игре следующим образом:

000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000

Вы должны получить 32 миллиона кредитов

В уровнях Мутантов первая строка будет выглядеть так:

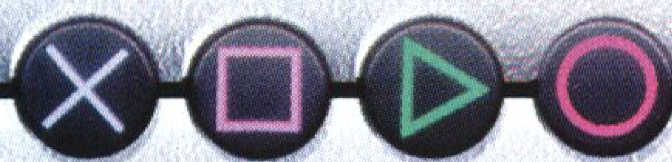
000000 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

Следует изменить эту строку в вашей сохраненной игре следующим образом:

000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF

Вы должны получить бесконечное количество нефти, которое никогда не кончится. **СИ**





Cool Boarders 2

Альтернативные костюмы

Чтобы открыть альтернативные костюмы для **Irin** и **Cindy**, высветите режим **Competition** и нажмите следующую комбинацию клавиш:

⇩, **R1**, ⇧, **R1**, ⇩, **R2**, ⇧, **R2**, ⇧, ⇧, **R1**, ⇩, ⇩, **R2**.

Grand Theft Auto

Различные коды.

Введите следующие слова в качестве своего имени для получения различных результатов:

BSTARD:

все оружие, бесконечные патроны, выбор уровня, 99 жизней, броня, выход из тюрьмы, демонстрация координат, максимально возможный уровень, пятикратный бонус;

THESHIT:

все оружие, бесконечные патроны, выбор уровня, 99 жизней, броня, выход из тюрьмы, пятикратный бонус;

MADEMAN:

все оружие, бесконечные патроны, выбор уровня, броня, выход из тюрьмы;

GROOVY:

все оружие, бесконечные патроны, броня, выход из тюрьмы;

EATTHIS:

максимальный уровень 4;

BLOW ME:

демонстрация координат;

CHUFF:

отсутствие полиции;

TURF:

все города;

CAPRICE:

все города (1 & 2);

WEYHEY:

9,999,990 очков;

FECK:

уровень **Liberty City 1 & 2**;

TVTAN:

Liberty City (1 & 2) и уровни **San Andreas;**

URGE:

неизвестный эффект.

V-Tennis

Тайные герои

Выбирая персонажа игры в нормальном режиме, высветите любого героя и нажмите:

L2, **L2**, **R1**, **R1**, **R1**, ⇩, △, △, △, △ и ○. Теперь вы получите доступ к **Mr Tonkin**.

Чтобы получить **Mrs Tonkin**, высветите любого героя и нажмите ○, зажав **L1** + **R2** + ⇧ + □.

X-Com: Terror From The Deep

Куча денег.

На экране выбора имени базы введите **AEIOU**.

Сильные и опытные солдаты

На экране выбора имени базы введите **JUSTLIKEME** и все ваши солдаты будут на самом высоком уровне и будут одеты в лучшую броню.

Z

Усилить юниты

□, ○, ✕, △, △, ✕, ○, □.

Невидимость

□, △, ○, ✕, ✕, ○, △, □.

Включить второй джойстик

✕, ○, □, ○, △, ○, ✕, □.

А затем:

△ — уничтожить вражеский форт.

□ — уничтожить собственный форт.

Пароли уровней.

Уровень 2.
□, △, ✕, ○, △, □, ○, ✕

Уровень 3.
□, ✕, ○, △, △, □, □, ✕, ○

Уровень 4.
□, △, ✕, ○, ○, △, ✕, ○

Уровень 5.
✕, ○, □, ✕, △, □, ✕, ○

Уровень 6.
□, ○, △, ✕, ○, ✕, □, ○

Уровень 7.
✕, ○, □, ✕, △, △, ✕, ○

Уровень 8.
✕, ✕, ○, △, ✕, ○, □, ✕

Уровень 9.
○, ✕, ○, □, ✕, ○, □, ○

Уровень 10.
○, △, ○, ○, □, △, ✕, ○

Уровень 11.
✕, □, ○, ✕, ✕, □, □, ○

Уровень 12.
✕, ✕, ○, ✕, ○, ✕, □, ○

Уровень 13.
○, △, ✕, ○, △, □, ✕, ○

Уровень 14.
□, △, ✕, ○, △, ✕, ○, □

Уровень 15.
□, △, ✕, ○, □, △, ✕, ○

Уровень 16.
○, ✕, ○, □, □, ✕, □, ✕

Уровень 17.
○, □, △, ✕, △, ✕, ○, □

Уровень 18.
□, ○, □, ✕, ✕, ○, ○, △

Уровень 19.
✕, ○, ✕, ○, △, △, ✕, ○

Уровень 20.
△, △, ✕, ○, △, △, ✕, ○

Bloody Roar

Большие головы

Чтобы увеличить размер головы вашего бойца, на экране выбора персонажа зажмите **L2** и нажмите ○ на изображении нужного героя. Этот трюк работает только в режиме **normal.**

Маленькие бойцы

Чтобы уменьшить размер вашего бойца, на экране выбора персонажа зажмите **R2** и нажмите ○ на изображении нужного героя. Этот трюк работает только в режиме **normal.**

Большой ринг

В режиме **Survival** победите более десяти персонажей, и тогда у вас появится опция выбора большого ринга.

Маленький ринг

Выберите персонажа **Greg** и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Ринг без стен

Выберите персонажа **Mitsuko** и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Невидимые стены

Выберите персонажа **Fox** и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Режим восстановления здоровья

Выберите персонажа **Bakuryu** и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна возможность играть, постепенно восстанавливая свое здоровье.

Драка без индикаторов здоровья.

Выберите персонажа **Yugo** и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Управление камерой

Выберите персонажа **Alice** и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Управление освещением

Выберите персонажа **Long** и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Игра без блока

Выберите персонажа **Gado** и пройдите игру на уровне сложности более четырех. После этого вам будет доступна данная опция.

Длинные руки

Пройдите игру любым персонажем на уровне сложности больше четырех, не используя продолжений. После этого вам будет доступна данная опция.

Дополнительный костюм

Пройдите режим **Time Attack** менее чем за 10 минут. После этого вы сможете выбрать новый костюм для героини **Alice**.

Красивые повторы.

Сразу после нанесения победного удара нажмите на **Select**, и тогда повтор будет показан с других точек зрения.

Изменить задний план.

Пройдя игру в режиме **Arcade**, вы можете изменить финальный задний план, зажав ⇦ или ⇨.

Car & Driver Presents: Grand Tour Racing '98

Секретная машина и трасса.

Начните гонку в **Hong Kong'е**. Делайте все как обычно, пока не выедете на грязную дорогу. Сбросьте скорость, когда увидите мост. Сразу после моста поверните направо. Езжайте под мост и найдите там золотую медаль. После этого вам будет открыта секретная трасса и машина.

Monster Rancher

Секретный супер-монстр.

Для того чтобы получить секретного монстра, используйте для его генерации игру **Tecmo's Deception**.

Cheesy

Коды уровней

1 - **WESTONMARE**

2 - **FOUNDATION**

3 - **PANTALOONS**

4 - **POLYNESIA7**

5 - **LANDSCAPES**

Fighter's Impact

Альтернативные костюмы

Высветите нужного вам героя и, зажав ○ + □, нажмите старт

Маленькие персонажи

Высветите нужного вам героя и, зажав ⇩ + **X** + ○, нажмите старт

Деформированные герои

На экране заставки нажмите 10 раз на **Select**

Плоские бойцы

На экране заставки нажмите 10 раз ⇨

Длинные бойцы

На экране заставки нажмите 10 раз ⇦

Секретные герои

Пройдите игру четыре раза, чтобы открыть четырех секретных игроков.

Firo and Klawd

Пароли уровней.

Back alley — MOOMIN

Back street — MOONPIG

Back street B — MOONPINGEON

Back roof — SNUFFKIN

Main street — LITTLE_MI

Main street B — LITTLE_MO

Vinnie's scrap yard — SOUP_DRAGON

Vinnie's scrap yard B — SUPER_DRAGON

Raging Skies

Дополнительное время

Во время загрузки зажмите:

L1 + **L2** + **R1** + **R2** + ✕ + △ + □ + ⇦

Impact Racing

Невидимость

В окне паролей введите:

I.AM.IMORTAL

Frogger

Бесконечные жизни:

Нажмите на паузу и введите:

⇨, □, △, □, △, □.

Доступ к любому уровню

Нажмите на паузу и введите:

⇨, □, △, □, △, **R1**, **L1**, **R1**, **L1**, ○.

Mega Man X4

Новая броня.

На экране выбора персонажа выберите **MegaMan'a** и нажмите ○, ○, **L**, **L**. Затем зажмите **L1** и **R2** и нажмите старт.

Mass Destruction

Выбор уровня

В окне паролей введите:

TTTTTTTTTTTGP

Skullmonkeys

Следующие коды вводятся во время паузы:

Защита:

R2, ○, ○, ⇩, ⇦, ○, ⇨, ⇩

Пули:

⇩, ○, ⇧, **R2**, ⇦, △, **Select**, **Select**

Curly Cue:

R1, ⇨, ○, **R2**, **R2**, □, ⇨, **Select**

Fart Head:

R1, ⇦, ⇧, **L1**, **L1**, □, ⇨, **Select**

Phoenix Hand:

□, △, **R2**, ⇦, **Select**, ○, △, ⇨

Universe Enema:

⇦, △, ⇨, ⇩, △, **Select**, **Select**, **Select**

Super Willie:

R1, ⇦, □, △, **L1**, △, **R2**, **Select**

Пауза:

L2, ⇦, ○, **R2**, ⇩, □, △, ⇩

Color Klaymen:

L2, ○, ○, ⇦, **Select**, **L2**, ⇧, ⇩

Чокнутые Klaymen:

⇩, ⇨, △, **L2**, ⇧, ⇦, △, **Select**

Замедленное движение:

L1, △, ⇦, ⇩, **R2**, △, ⇦, **Select**

Сверхбыстрые Klaymen:

⇦, □, **R2**, ○, **R1**, ⇩, ○, **R2**

Flea Klaymen:

R1, ⇦, □, △, **R1**, ⇦, □, △

Shoot Head:

⇩, □, △, ⇩, ⇩, □, □, ⇨

Critical Depth

Дополнительные герои

Пройдите игру на **medium** чтобы играть за **Mr.Phatt.**

Пройдите игру на **hard**, играя за **Mr.Phatt**, чтобы играть за **Agent 326**.

Пройдите игру на **hard**, играя за **Agent 326**, чтобы получить **Abbadon**.

Невидимость

Во время игры нажмите: **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨

Четырехкратный урон

Во время игры нажмите: **R1**, **R2**, **R1**, **R2**, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩

Бесконечное оружие

Во время игры нажмите: **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, ⇧, ⇩, ⇦ и ⇩

СИ

Duke Nukem 64

Секретное меню.

На главном меню введите следующий код:

влево, влево, **L**, **L**, вправо, вправо, влево, влево.

Теперь вам доступно секретное меню.

Выбор уровня.

Для начала активизируйте секретное меню, а затем нажмите **L**, **L**,**L**, **C**-правая, вправо, влево, влево, **C**-левая.

Отключить монстров.

Для начала активизируйте секретное меню. Теперь введите следующий код:

L, левая **C**, влево, **R**, правая **C**, вправо, влево, влево, вправо.

Если все прошло удачно, то вы услышите сирену. Теперь войдите в секретное меню и отключите монстров.

Невидимость.

Для начала активизируйте секретное меню. Теперь нажмите семь раз на R и один раз влево. Звуковой сигнал оповестит вас об удачном вводе кода, и теперь вы сможете войти в секретное меню и сделать себя невидимым.

Включить и выключить предметы.

Для начала активизируйте секретное меню. Теперь на главном меню введите:

R, правая **C**, вправо, **L**, левая **C**, влево, правая **C**, вправо.

Теперь в секретном меню вы сможете включить или отключить все предметы в игре.

Глюк с размером.

В **Duke Nukem 64** вы можете играть за гигантского Дюка, а также и за его уменьшенную копию. Это становится возможным только в многопользовательских режимах игры.

Для начала введите предыдущие коды. Затем включите возможность ранить своего напарника в режиме совместной игры. Включите «все оружие» и выстрелите в своего напарника увеличителем или уменьшителем (**expander или shrinker**).

Маленький Дюк:

Выстрелите уменьшителем, включите невидимость, а затем ее выключите. К сожалению, маленький Дюк безоружен.

Гигантский Дюк:

Выстрелите увеличителем, включите невидимость, а затем ее выключите.

К сожалению, этот глюк проявляет себя не сразу, поэтому, если с первого раза у вас не получится, не расстраивайтесь и повторите процедуру вновь.

Nagano Winter Olympics '98

Глупый трюк.

Войдите в режим **Olympic**. Выберите **Freestyle Aerielsand** и трюк. Не нажимайте кнопки, пока не покинете трамплин, а затем очень быстро нажимайте на кнопку **B**. Если лыжник приземлится, то только на свою голову, и продолжит ехать дальше вниз головой.

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 и Olympic Hockey Nagano '98

Режим отладки.

Войдите в окно опций. Нажмите:

C-вниз + **R**, левая **C** + **R** или верхняя **C** + **R**.

Внизу экрана появится окошко, в котором вы можете изменить первые шесть цифр.

нижняя **C** + **R**: изменяет размер голов

левая **C** + **R**: изменяет размер тел

верхняя **C** + **R**: изменяет рост

Также попробуйте следующие комбинации:

100000 — игроки низкого роста

010000 — игроки низкого роста с большими головами

110000 — игроки низкого роста с небольшими головами

001000 — маленькие игроки, маленький арбитр

000100 — большие игроки, большой арбитр

000010 — низкие игроки, маленький арбитр

000001 — высокие игроки, большой арбитр

110110 — большие игроки с маленькими головами, большой арбитр

010010 — низкие игроки с большими головами, маленький арбитр

010101 — большие игроки, большие головы, большой арбитр

010001 — длинные игроки, большие головы, большой арбитр

Старые команды.

Войдите в экран опций и зажмите **L**. Теперь введите следующую комбинацию **C**-клавиш:

правая, левая, левая, правая, левая, левая, правая, левая, левая

R, L, L, R, L, L, R, L, L

Эти команды имеют названия: **Hartford**, **Minnesota**, **Quebec** и **Winnipeg**.

Fighter's Destiny

Смена костюмов.

Чтобы сменить цвет и вид костюма бойца, на экране выбора героя зажмите **R**.

Играть за Boro

Если вы хотите играть за этого бойца из Швейцарии, просто пройдите игру на **easy**.

Играть за Robert the Robot

Войдите в режим **Fastest** и побейте всех врагов бойцом со звездой менее чем за одну минуту.

Играть за Ushi the Cow

Войдите в режим **Rodeo** и останьтесь в живых в течение одной минуты. Для этого также нужно использовать бойца со звездой, которую можно получить, пройдя игру.

Играть за Joker

В режиме **Survival** побейте все 100 героев персонажем со звездой.

Играть за Master

Войдите в режим **Master Challenge** и всех побейте.

FIFA: Road to World Cup '98

Большие головы.

Войдите в режим **Player Edit** и выберите команду **Vancouver**. Теперь назовите игрока **ANATOLI** (большими буквами) и нажмите старт. Если все прошло успешно, ваш игрок подпрыгнет от радости.

Игроки-призраки

Войдите в режим **Player Edit** и выберите команду **Slovakia**. Теперь назовите игрока **LASKO** и нажмите старт.

Невидимые игроки

Войдите в режим **Player Edit** и выберите команду **SheffieldW**. Теперь назовите игрока **WAYNE** и нажмите старт.

Черно-белый режим.

Войдите в режим **Player Edit** и выберите команду **Canada**. Теперь назовите игрока **MARC** и нажмите старт.

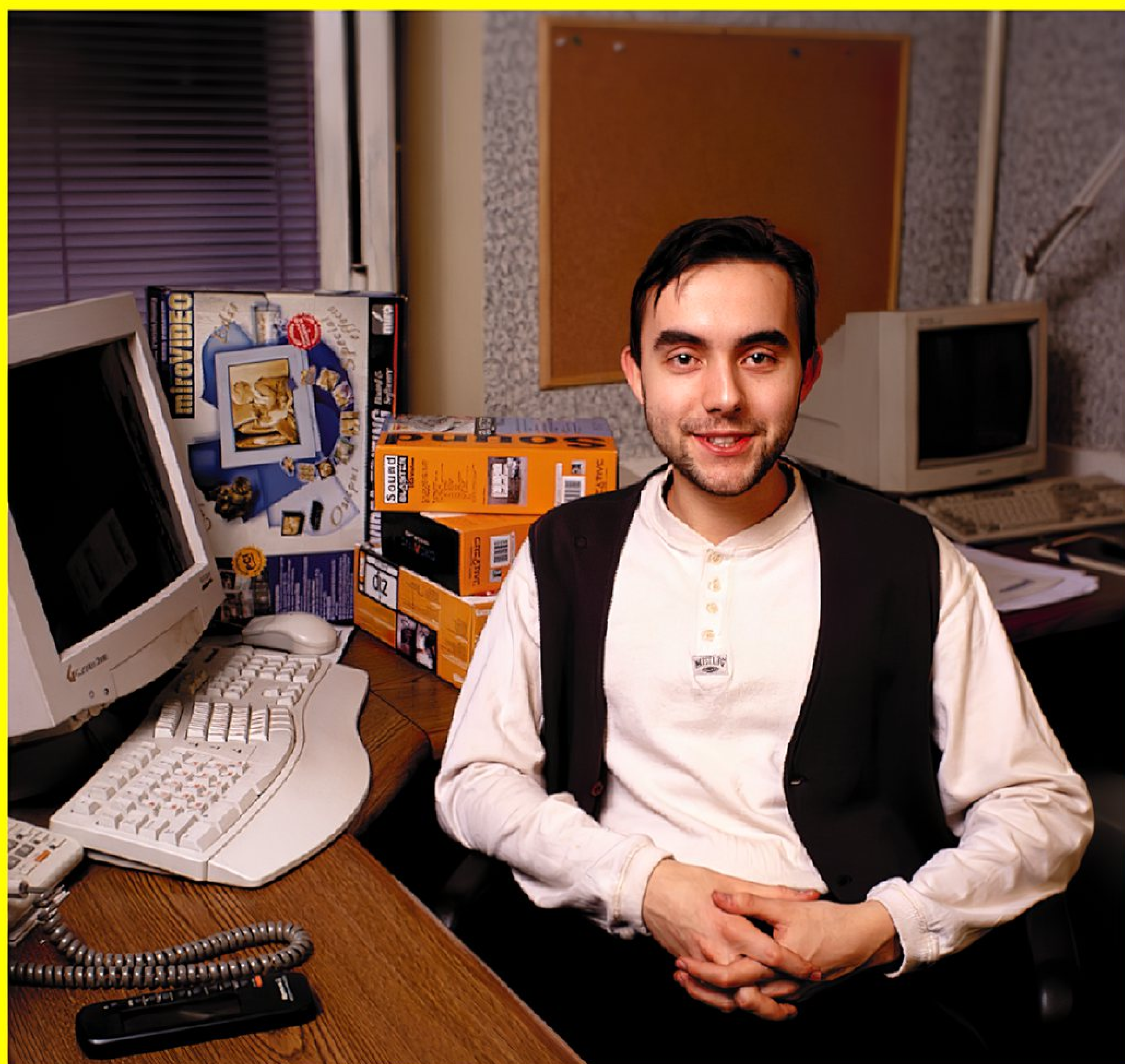
Убрать стадион

Войдите в режим **Player Edit** и выберите любую команду. Теперь назовите игрока **CATCH22** и нажмите старт.

Маленькие игроки.

Войдите в режим **Player Edit** и выберите команду **Vancouver**. Теперь назовите игрока **KERRY** и нажмите старт. **СИ**

Почему они дают рекламу в "СИ"



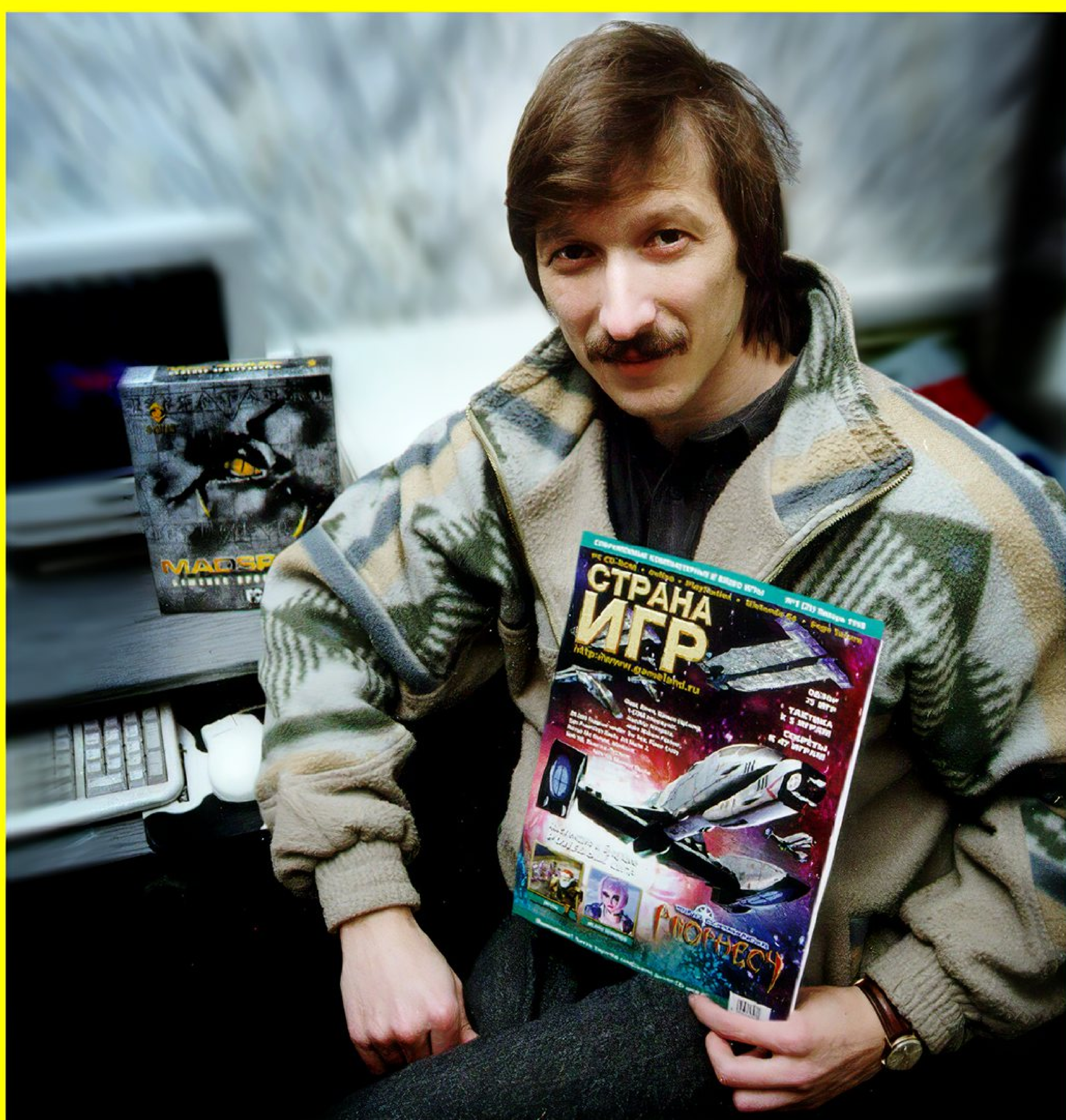
МУЛЬТИМЕДИА КЛУБ
Александр КУРИЛО

«Существует расхожее мнение, что игровые журналы читают чуть ли не младенцы. Наша фирма продает серьезные аксессуары для персональных компьютеров. И по нашим многолетним наблюдениям мы убедились, что самые активные потребители нашей продукции это “геймеры”. Поэтому, мы и рекламируемся в “Стране Игр”.»



Soft Club
Дмитрий МАРТЫНОВ

«... посчитайте сами. Удельная стоимость рекламы на одного читателя менее двух центов. Это рекордный показатель. Мы уже давно и довольно много рекламируем в “Стране Игр“ те продукты, которые дистрибутируем. И чувствуем реальный эффект.»



Auric Vision
Олег МЕДОКС

«Чтобы успешно продать новую игру, необходима реклама в издании выходящим большим тиражом, а “Страна Игр” — именно такой журнал. Очень важно, что издательство предоставляет любые документы, подтверждающие размер тиража.»

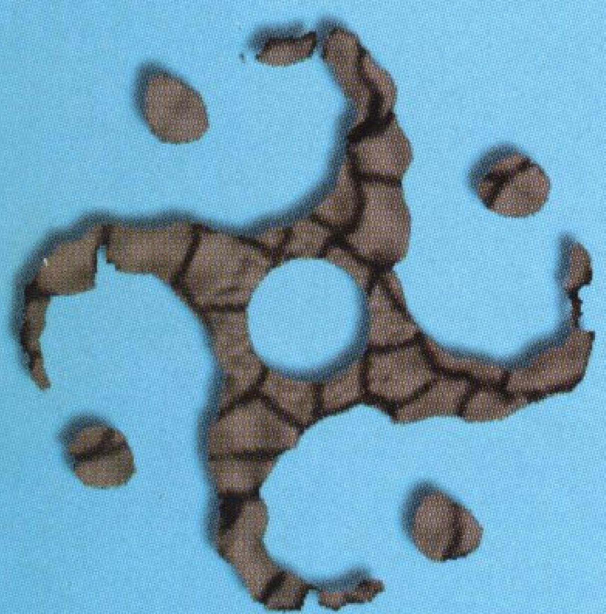
Рекламная служба:

тел.: (095) 124-0402
(095) 290-7612

e-mail: igor@gameland.ru
Менеджер: Игорь Пискунов
пейджер: 956-1222, аб. 14225

АЛЛОДЫ:
РАСПЕЧАТЫВАЯ ТАЙНУ









Вот наконец, и добрались Аллоды в своем окончательном варианте до наших ненасытных компьютеров. Вот и зажглись буйством красок мониторы, задергались в бешеной скачке грызуны на длинных поводках. Так получилось, что **Аллоды** захлестнули наше внимание еще до выхода StarCraft, так что на протяжении пары недель редакционная сеть находилась под влиянием не космических глубин, а милых добрых растерянных земель.

Данное руководство предстанет перед вашим взором в двух сериях. В первой я попытаюсь дать несколько советов, которые теоретически смогут помочь вам преуспеть в игре самостоятельно, вторая же часть поведает о прохождении каждой из доступных миссий. Так что у вас в запасе целый месяц, чтобы полностью пройти Аллодов, пользуясь лишь нашими, надеюсь, полезными подсказками.



Выбор персонажа-мага или воина фактически означает выбор всей игровой тактики

Для наиболее продуктивной игры желательно наличие мощного компьютера, достаточного для того, чтобы спокойно выводить разрешение **1024x768**. В этом разрешении особенно хорош обзор, а также имеется возможность выведения одновременно окна с характеристиками персонажей и их внешним видом. При этом не помешает и 17-дюймовый монитор, чтобы всю красоту рассмотреть. Для 15 дюймов наилучшее разрешение **800x600**, остальным же неудачливым владельцам 14-дюймовых коробок и слабых процессоров остается довольствоваться **640x480**, мелким окошком, в которое почти невозможно что-либо разглядеть. Ну это я уж слишком — просто несколько неудобно, и только.

Выращивание персонажа

Начнем с начала. Королевские мудрецы отправляют на закрытый аллод Умойр четверых бойцов. Один из них - это вы. В выборе из мага или воина мужского или женского пола определяется и весь дальнейший ход игрового процесса. Несмотря на то, что вы сможете несколько изменить характеристики персонажа еще на первом экране, тем не менее, выбор между магией и силой означает и выбор дальнейшей тактики прохождения всей игры. Тот герой, которого вы выберете, будет основным, те же трое, что присоединятся к вам позже (по одному постепенно в течение практически всей игры), смогут служить лишь как хорошие помощники — холить и лелеять вы все равно будете главного. Маг может быть эффективнее воина на особо длинных дистанциях, в ближнем же бою ему вряд ли удастся уцелеть. Для первого раза, как мне кажется, лучше выбрать воина (мужчину или женщину — неважно). Согласно правилам **Аллодов**, магия теперь для вас практически полностью закрыта. Вы сможете, тем не менее, пользоваться некоторыми магическими предметами, броней, одеждой и оружием, снабженными магическими свойствами. Не забудьте и про уровень сложности — простого будет для начала вполне достаточно.

Далее вам предстоит выставить некоторое количество характеристик, четыре основных параметра, имеющих непосредственное влияние на облик вашего героя. Первоначально для каждого из героев стоит некоторая комбинация, для воинов сильно уклоненная в сторону силы и ловкости, для магов — в сторону разума и духа. Первый параметр выражается в количестве здоровья персонажа и в изначальном числе повреждений, которое он сможет наносить своим оружием. Ловкость влияет на скорость передвижения и реакции героя. Чем выше — тем быстрее оно будет бегать и лучше парировать удары врага. Интервал между атаками при росте ловкости также уменьшится. Разум и Дух — чисто магические показатели, первый влияет на скорость обучения героя и мощность производимых им заклинаний, а второй — на количественные магические показатели, а также на степень сопротивляемости магическим заклинаниям. В принципе, последний немаловажен и для воинов, так как на определенном этапе игры воин сможет получить такое количество брони, что станет практически неуязвим для кинжально-топорных воздействий, и только маги смогут пробивать его защиту. В Аллодах имеется весьма неординарная система распределения очков, основанная на том, что каждое продвижение по лестнице скиллов дается герою с большим трудом и требует больших усилий. То же самое и с начальными очковыми эквивалентами. Накачать одну из характеристик персонажа хотя бы до сорока пяти совершенно невозможно, в то же время можно спокойно установить уровень всех умений где-то на **34**. Каждое новое очко стоит намного больше предшествующего —примерно на таком принципе построена и вся денежно-битвенная логика игры. Вы легко сможете прокачать свои способности до сорока, пятидесяти и даже шестидесяти оков, но дальше вам будет все труднее добиваться хоть сколько-нибудь значительных результатов. Далее надлежит выбрать оружие, которое будет для вас основным, по крайней мере на некоторое время. Надо сказать, что в **Аллодах** вы навряд ли сможете справляться с задачами, пользуясь лишь одним видом оружия, и в то же время владение всеми пятью будет излишним. Скорее всего, вам следует остановиться на двух, одним из которых непременно должно быть владение луком. Второй же вы сможете выбрать в зависимости от вашего вкуса. Лично я предпочитаю мечи за то, что они максимально точно поражают жертву и имеют неплохие характеристики при средних ценах. Выбирая же тот вид вооружения, в котором вам будет дан 10-очковый бонус, советую остановиться на оружии ближнего боя, так как на протяжении нескольких первых миссий именно максимальные умения в этом виде борьбы вам потребуются больше всего. В то же время, при выполнении второй миссий на пути в город советую поупражняться и в стрельбе из лука (благо на дороге будет вам попадаться их великое количество). Магам же предлагается вместо оружия прокачать себя немножко в какой-либо из сфер магии, по выбору из огня, воды, воздуха, земли и астрала. На первых порах важнейшими являются показатели огня и воздуха (первый за **fireball**'ы, второй за **lightning**'и). Сами выбирайте, что вам больше по вкусу. Улучшить свои магические характеристики можно бесконечной практикой именно в той области, в которой вы хотите получить прирост. За успехи в деле огня воздушная магия у вас не прибавится.

Существует еще один небольшой ряд характеристик, жизненно важных для вашего героя. Обозначается он сразу же после основных параметров и изменяется в зависимости от типов оружия и брони, которые носит герой, а также зависит и от стандартных параметров. Урон показывает количество повреждений, которые персонаж способен в случае удачной атаки нанести противнику, соответственно Атака показывает вероятность того, что удар будет выполнен успешно. Часто именно коэффициент атаки более важен, чем количество повреждений, и в ряде случаев как раз по этому принципу следует подбирать себе оружие. Если какой-нибудь меч бьет, скажем, не очень сильно, но зато прибавляет добрый десяток очков к параметру атаки, то он, несомненно, достоин внимания. Хотя, конечно, забывать об уроне ни в коем случае нельзя. Еще важнее для вас

Максимальные значения каждого из параметров — 43, минимальные — 15, самый же рациональный (но отнюдь не лучший) вариант — перед вами



Сергей ОВЧИННИКОВ

и вашего здоровья параметры брони и защиты. Броня, в том случае, если она у вас имеется, способна смягчить удар, нанесенный противником, отвести его от вашего тела, уменьшив повреждения. Защита же способствует тому, чтобы вероятность попадания оружия противника в область вашего тела (на броню) была минимальной. Пожалуй, именно защита является самым важным парамером в вышеописанной четверке. Несомненно, важнейшей задачей при подборе аксессуаров, магических предметов и просто обмундирования является слежение за изменением этого параметра. Если ваша защита переваливает за сотню, то и броня, собственно, почти не нужна. В этом случае вашей единственной заботой станут маги, которым параметр защиты до лампочки. Посылая **fireball**'ами и в особенности дальними молниями, они быстро смогут свести на нет здоровье. Для воина прокачивание магической защиты наиболее сложно, так как реальный прирост этих характеристик (которые нельзя тренировать) можно получить лишь в том случае, если регулярно подвергаться действию однотипных разрушительных заклинаний, да еще и применяя артефакты и специальные противодействующие заклинания (что возможно лишь при наличии достаточно умелого мага поблизости).

Первые шаги

Из начальных уровней надо взять максимум возможного. Первостепенной задачей любого героя является максимальное увеличение параметров на первых стадиях игры. В отличие от некоторых других **RPG**, параметры монстров растут не параллельно с вашими, а совершенно независимо, поэтому относясь несознательно к накоплению персонажем опыта в начале, догнать врагов на будущих уровнях (а первым серьезным испытанием станут людоеды), будет крайне затруднительно. Что нужно делать? Прежде всего, на первых четырех-пяти картах необходимо открывать все места, какие только возможно, убивать абсолютно всех монстров и поднимать абсолютно все мешочки, даже скрытые под листвой густо стоящих деревьев. На первых порах делать это несложно, особенно тогда, когда в вашем распоряжении появится маг, постоянно лечащий себя и окружающих (только не заставляйте его лечить монстров - он с удовольствием будет это делать). До третьего уровня следует очень серьезно относиться к здоровью и стараться избегать контактов лицом к лицу. Лучше просто взять лук и побегать от монстров (которые, как правило, двигаются на порядок медленнее), периодически останавливаясь и стреляя по ним. Рано или поздно такая тактика даст свои плоды в виде прокачанного где-то до **25-30** умения владения луком и слегка повышенного жизненного тонуса.

Использование на втором уровне небольшой армии крестьян-наемников, бесплатно выданных вам хозяином обоза, вообще-то нежелательно. Они, конечно, могут помочь разгромить небольшие соединения противника, но мешают в главном — в получении опыта. Эти крестьяне больше не будут участвовать с вами в сражениях, так что повышение их характеристик (которые у наемников и не повышаются) совершенно ничего не значит. А каждое заработанное ими очко могло бы стать вашим. Вообще с наемниками следует обращаться крайне осторожно. Во-первых, они стоят лишних денег, которые вы могли бы потратить с большей пользой. Безусловно, имеется некоторое количество миссий, в которых без наемников обойтись невозможно, однако никогда нельзя злоупотреблять их помощью. В конце концов вы можете просто оказаться в полной зависимости от очередного наемного войска, так как собственные герои окажутся слишком слабы для очередной миссии. Не забудьте и о сложности управления большими группами различных юнитов.

Собирайте все мешочки, нажимайте на все рычажки, разведывайте по возможности всю карту — это может даже помочь вам наткнуться на какой-нибудь интересный поворот в миссии (к примеру, в одном из таких случаев, пройдя тайной тропинкой, указанной незнакомцем, можно получить в свое распоряжение целый отряд прирученных боевых черепах).

Получать начальные навыки в магии несколько сложнее, чем просто колотить всех попавшихся. Поначалу магические способности героя сильно ограничены и не могут сравниться в силе с ударами мечей. В то же время и количество жизни у стандартного мага не слишком велико (об этом параметре надо было позаботиться в самом начале). Поэтому вам придется как можно больше практиковаться вдали от объектов экспериментов, постоянно убегая (в смысле, отходя на заранее рассчитанную позицию). Всегда стоит держать наготове заклинание лечения. Вообще же, с помощью комбинаций клавиш **Ctrl+F5-F8** вы сможете назначить горячие клавиши самым любимым свои заклинаниям, и тогда можно смело убрать панель магии, занимающую слишком много места (особенно в разрешении **640x480**). В **Аллодах** чем меньше «кликов» мышкой — тем лучше и проще жизнь.

Город

Действия в городе являются огромной частью игры. Именно здесь вы сможете готовиться к каждой очередной битве, получать и выбирать задания и зачастую узнавать очередную порцию сюжетной линии. Девяносто процентов времени вы проведете в магазине. Это как раз то место, где можно сдать награбленное у врагов за время прохождения очередной миссии добро и в обмен получить некое количество дензнаков, на которые уже можно купить любое вооружение, броню, магические предметы, книги и свитки с заклинаниями. Прежде чем полностью окунуться в процесс купли продажи, советую прислушаться к некоторым моментам. Торговец — человек крайне жадный, и то, что он у вас покупает, скажем, за один золотой, тут же выставляется на продажу уже по двойной цене. В том числе и для вас. Сдавать добро можно только в магазин, и тут ничего не сделаешь — все луки, копья, бутылочки с зельями (если не хотите их использовать сами), старые кожаные, деревянные или железные латы, мечи и топоры — все идет старьевщику за бесценок. Взамен сотен предметов (кстати, чтобы не перетаскивать их по одному, нажмите в радостный момент выкладывания вещей на стол клавишу **Shift**, которая заметно облегчит неблагодарный мышкин труд) вы получите достаточное количество денег, чтобы купить для себя что-то особенное. Поначалу не советую сильно налегать на магазин и обновлять наряды после каждой миссии, как только заводятся хоть какие-нибудь деньжата — не забывайте о том, что владелец магазина имеет значительную прибыль от каждой сделки.

Для магов особенно полезным отделом в магазине также будет полка магической утвари. Различного рода посохи со встроенной магией помогут вам в миссиях, где придется много стрелять, так как на магию из посохов драгоценная мана не тратится. Магазин станет и чуть ли не единственным источником новых заклинаний, содержащихся в книгах, продающихся у торговца. Пополнить магический запас парой эффективных **spell**'ов — это святое дело.

Как только вы попадете в город впервые, конечно же, надо купить себе обмундирование по максимуму, на все деньги, что имеются в наличии. Потом же не спешите расставаться с предметами, так как купят их у вас лишь по смехотворной цене. В дальнейшем с несправедливостью торговли придется мириться, рассчитывая при этом все покупки, чтобы расходы были по возможности минимальны. Помимо операций купли-продажи, магазин является еще и единственным местом, где вы можете беспрепятственно переодевать своих героев, обличать их в обновки, менять обмундирование и заниматься прочими подобными вещами (без стриптиза).

Так вы готовы подраться с разбойниками? Я знаю, где их лагерь. Я убежал оттуда, но у разбойников остался мой хозяин, и теперь я думаю, как его вызволить. Если можете помочь - помогите, а нет, так прощайте.
Принять

NPC порой бывают очень разговорчивы







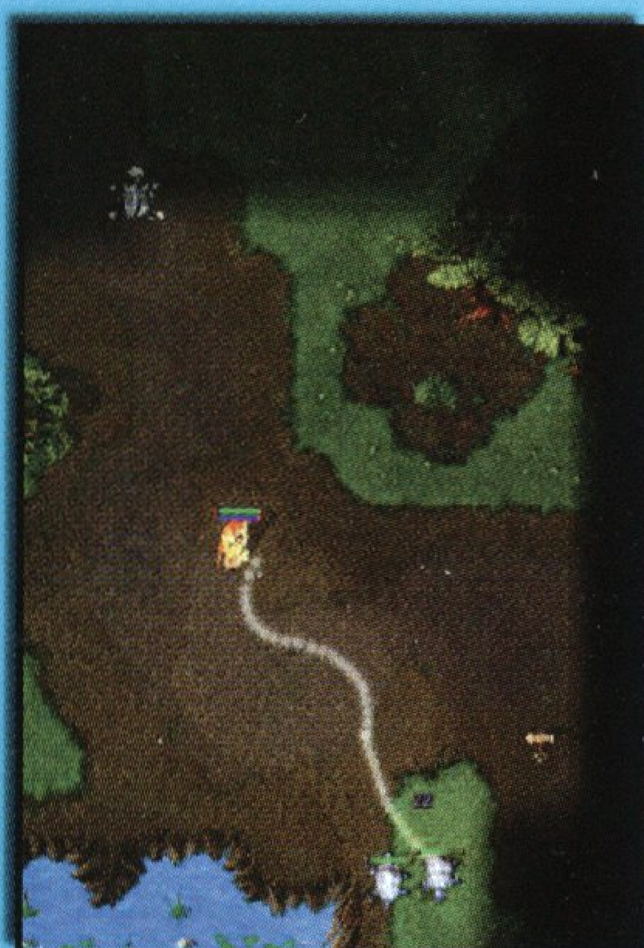
На поле боя можно собрать множество интересных предметов



Владелец таверны рад поделиться новостями

Большая свалка с участием орков. Они, между прочим, отличные стрелки





Молния особенно хороша, когда она ничего не стоит



Палочка для мага с «каменительным» эффектом

Маг, пригретый разбойниками, дает о себе знать. Берем меч и прямо на него



Предметы с магическими свойствами, несмотря на свою дороговизну, способны дать вашему герою ряд совершенно уникальных возможностей. Некоторые заколдованные виды оружия снабжены дополнительными эффектами, наносящими еще больше повреждений противнику. Особенно полезны вооружения с заклинаниями окаменения, которые способны просто заморозить противника на некоторое время (как правило, длящееся до момента его смерти). Крайне полезны магические предметы, добавляющие бонусы к параметрам брони и защиты. Такие предметы особенно дороги, но именно они могут помочь вам справляться без потерь с самыми мощными противниками. С другой стороны, к примеру, магическое оружие редко бывает настолько же мощным, как сопоставимое по цене обыкновенное. В случае, если вложенное заклинание действительно оказывается полезным в бою, недостаток мощности вполне приемлем. Если же эффективность оружия невысока, то, пожалуй, стоит обратиться к классическим образцам, среди которых также встречаются весьма примечательные экземпляры. Чего стоит только зеленоватый меч за 640 тысяч золотых — рубит врагов просто великолепно.

В таверне происходит, как правило, процесс получения квестов и найма воинов. Изредка даже сам хозяин таверны будет делиться с вами своими проблемами и рассказывать о новостях. Прежде всего стоит заметить, что задания, предлагаемые вам, делятся на обязательные для сюжетной линии (их легко можно узнать по этакому общегражданскому пафосу и важности постановки проблемы) и побочные квесты, от которых ни в коем случае нельзя отказываться, так как именно они могут принести вам огромные заработки, а также заметное количество опыта, который обязательно пригодится в дальнейшем. Как правило, подобные задания заключаются в уничтожении определенных людей или магов, поиске на картах потерянных предметов, эскортировании грузов и людей. Выбирать дополнительные квесты необходимо сразу, так как, по всей видимости, желающих их выполнять в городе достаточно много. Нередко такие путешествия бывают крайне опасными, так что бонусами их считать нельзя.

Еще одним достаточно полезным заданием является учебное заведение, в котором каждый из ваших персонажей сможет немножко подучиться боевым навыкам. Не бесплатно, разумеется. Для того, чтобы не тратить время на первоначальное обучение в какой-либо сфере магии или владения оружием, можно просто эти навыки как бы выкупить за деньги. Как и в самом первом экране распределения очков, рост опыта стоит чем дальше, тем дороже. Не забывайте, вы вкладываете деньги в будущее, поэтому, в принципе, на кое-какие траты пойти можно. Идеальным вариантом комната тренировок является для магов, получивших заклинания сфер, в которых они не слишком сильны. Чтобы практически сразу начать применение заклинания по крайней мере с номинальной для уровня игры эффективностью, необходимо немножко прокачать навык, ну, скажем, до **30-35** очков. Это встанет не очень дорого, но зато вы сразу будете иметь некоторый опыт. Для воинов «институт» несколько дороговат. Так как каждый из бойцов владеет навыками лишь в двух видах оружия (как мы договаривались в начале), то и стоимость увеличения опыта будет несказанно выше, чем для магов, которым опыт в каждой из сфер обязателен для благополучного применения широкого спектра заклинаний. Так что воины могут пользоваться услугами учебного центра лишь при крайней необходимости или чрезмерно большом количестве присутствующих денег. Их здесь можно спустить в два счета. Кстати, здесь вам также изредка может попасться интересное задание, так что не забывайте заходить почаще.

Осталось два объекта — статуя, вызывающая стандартное меню, и ворота, ведущие из города. По выходе вам предлагается выбрать квест из списка имеющихся — и в путь.

Монстровая база

В **Аллодах** имеется несколько типов неприятелей. Во-первых, это обычные воины. Рыцари, крестьяне, разбойники, по той или иной причине сражающиеся против вас — все это самая неопределенная категория врагов, от которых можно ожидать любых сюрпризов. Они могут оказаться очень слабы, а могут и превратиться в цель посложнее дракона, при себе могут иметь слабенький меч или же сотню тысяч монет и огромное количество дорогущих доспехов. Также может иметься любое вооружение. Главная черта таких воинов — непредсказуемость. Конечно, согласно уровню и степени сложности задания всегда можно примерно догадаться, насколько силен окажется очередной противник, однако полной уверенности в данном случае быть не может.

С магами все, как ни странно, проще. В одиночку они, как правило, особой опасности не представляют, хотя и практически наверняка успеют нанести некоторое количество повреждений. Маги, управляемые **AI**, обычно мало пользуются своими способностями по использованию целых комплексов заклинаний. Все, на что способны магические товарищи - это беспрестанно палить из своих посохов, традиционно снабженных заклинаниями молнии. В том же случае, если маги бродят компанией или же вместе с обычными войсками — ваши шансы на победу на порядок уменьшаются. Стандартное построение вражеской армии таково — солдаты впереди стеной охраняют магов, которые из-за их спин спокойненько уничтожают вашу армию, пытающуюся пробиться через заслон, попутно исцеляя солдат. Здесь сложно посоветовать что-либо конкретное, однако несомненную пользу может принести ваш собственный маг с очень большим радиусом поражения. Под прикрытием ваших войск он, если повезет, сможет нейтрализовать вражеских магов или же спровоцировать на атаку парой ловко посланных **fireball**'ов вражескую армию. Затем — возведение огненной стенки, и путь практически открыт. Вторым же путем борьбы с такой ситуацией является банальное захождение с другой стороны (если таковая имеется). В любом случае основным объектом атаки должны стать именно вражеские маги, так как только они способны наносить значительные повреждения вашим хорошо защищенным воинам и лечить собственных вояк. Стоит отметить, что маги являются одними из самых замечательных в финансовом смысле целей. После них всегда остается достаточно количество ценных предметов, иной раз на сумму, значительно превышающую **50** или даже **100** тысяч монет.

Монстры в мире **Аллодов**, несмотря на свою многочисленность, как правило, не так уж и сложны для забиения. В том случае, если они бродят поодиночке. Монстры в игре имеют все те же параметры, что и обычные персонажи, вот только виды оружия и одежду они менять не могут. Зато совершенно спокойно по мере прогрессирования игры растут по силе, мощности ударов, скорости

Сергей ОВЧИННИКОВ



Городок разбойников во всей красе. В центре колдует маг — сразу несколько заклинаний для него не проблема



передвижения (редко) и по устойчивости к разного рода магическим воздействиям. К сожалению, в таком ключе расписывание их просто по численным характеристикам (типа: «Вот это орк. Здоровье **50**, сила удара **20**») совершенно невозможно. Поэтому постараемся не столько описывать самих монстров, сколько возможные методы борьбы с ними. Все твари различаются окраской кожи, которая говорит об их мощи. Причем шаг от одного типа окраски до другого часто бывает настолько значительным, что сила монстра возрастает в два-три раза, и безобидный раньше гоблин теперь может спокойно забить любого вашего героя.

Первые два типа, **гоблины и орки**, являются основными более-менее сознательными злодеями, которые встретятся на нашем пути, и будут встречаться начиная от самых первых уровней и до самого конца игры. По характерам они достаточно сильно различаются. Если первые любят прятаться в лесах, то вторые предпочитают всяческие открытые пространства, часто живут среди гор или прячутся на островах. И те и другие могут быть вооружены как оружием ближнего боя, так и стреляющими видами боеприпасов. Всегда или почти всегда живут группами и нападают, соответственно, тоже. Главное в схватке с этими бандитами — уберечь мага, который, стоя позади остальных героев и постоянно подлечивая их, может запросто быть подвергнут атаке лучников и камнеметателей. Гоблины и орки, как правило, совершенно неустойчивы против магии, однако очень быстро движутся и не позволяют врагу слишком уж активно поливать их заклинаниями. Тем не менее, парой молний их можно успеть поразить. Со временем гоблины становятся необычайно сильные и многочисленны, в то время как орки практически исчезают, а если и появляются, то в таких количествах, что становится страшно.

Людоеды, или (как их толкует книжечка-описание) огры, поначалу представляют очень большую проблему. Эти твари обладают большей силой удара, чем способен за единицу времени вылечить ваш маг, и поэтому поединок с людоедом в самом начале игры превращается во что-то типа лотереи: убьет — не убьет. Огры щедро вознаграждают справившихся с ними охотников крупными суммами денег, которые, они, видимо, вытряхивают из карманов своих предыдущих жертв. Особенно сложна будет миссия, в которой требуется изничтожить логово людоедов. Их на карте около семи штук, в том числе, четверо живут вместе и, видимо, связаны триггерами. Не пытайтесь преодолеть их в одиночку. Просто дойдите до деревни, где в помощь будет дана бригада лучников.

Тролли, как и людоеды, достаточно медлительны и очень сильны. Лучшее средство борьбы с троллем — это достаточно быстрый маг с мощными заклинаниями. Сражение же с воином один на один заканчивается победой даже реже, чем в случае с людоедом. Как правило, тролли обладают некоторой степенью устойчивости к определенным заклинаниям, и это следует учитывать при атаках.

С **привидениями**, **пчелами** и **летучими мышами** лучше всего бороться с помощью стрелкового оружия. Если первые два класса атакуют лишь контактным способом, то летучие мыши поражают противника на расстоянии при помощи ультразвука. При этом обычный воин с мечом или топором даже не заметит того, что он подвергнут атаке. Только лучник или маг может справиться с небольшой мышкой. Пчелы обладают феноменальной способностью прогрызаться сквозь броню. И пусть повреждений от их укусов практически не заметно, некоторое количество неприятных моментов пчелки вам гарантируют. Привидения спокойно пролетают через скалы, а обитают они, как и положено, вблизи кладбищ, на которых можно часто найти некоторое количество сокровищ.

Черепахи и **дикие белки** представляют собой две крайности фактически одного и того же типа монстра. Просто черепахи носят мощную броню и очень медлительны, белки же быстро прыгают, но слабоваты в бою. Первых забиваем из лука, если времени не жалко, а вторых — мечом или топором. В принципе, хоть дубинкой. И тот и другой вид отличается огромным разнообразием цветов. Главное тут не спутать — какой из них что обозначает. Вообще, как черепахи, так и белки, являются стандартными обитателями лесов и не представляют особенной опасности.

Мелкие червяки, частенько ползающие в пустынях или в лесах — это обычные сороконожки, отрастившие некоторое количество зубов. Что-то среднее между белкой и черепахой. Во всех трех этих видах монстров имеется отрицательная черта: в бою они пользуются своими зубами, клыками и когтями, а поэтому, кроме очередных очков **experience**, они ничего полезного принести не способны.

Два последних типа монстров наиболее сложны для прохождения. Собственно, последний вообще-то является финальным боссом, так что «встречать» вы его будете редко. **Драконы** же появляются в поле зрения довольно часто. Самый простенький, зеленый, уже способен вызвать значительные затруднения. Особенно в том случае, если летает с двумя своими приятелями. Главное достоинство драконов и основная сложность в борьбе с ними — это их способность летать, которая в сочетании с очень высокими способностями к магии, делает этих тварей необычайно сложными для уничтожения. Любимое занятие дракона — отлетать полечиться за горы, а так как лечится он очень быстро - это значит, фактически, что все ваши старания уходят насмарку. Перво-наперво следует отрезать ему путь к отступлению воином, а затем маг может, не забывая лечить несчастного воина, начинать поливать дракона всеми сортами и видами заклинаний. Подход к борьбе с драконами сугубо индивидуален для каждой из миссий, к тому же эти твари существуют во множестве различных модификаций, что еще больше осложняет борьбу с ними. Кстати, первый из драконов, который встретится вам на пути, будет добрым и даже не станет атаковать. Только не надо его тревожить (вспышками света, например). О демоне разговор пока отложим.



Очень тупой тролль даже не видит, что его бьют. Такое с ним, увы, случается достаточно часто



Летучие мыши поражают врагов ультразвуком. А мы их — луком и точной стрелой

Ну вот и все для начала. О некоторых практических советах по применению магии или же по экипировке воинов для каждой из миссий мы постараемся рассказать в следующем номере, в детальном прохождении каждой из миссий, постараемся дать несколько советов по сетевой игре. Но это в следующий раз.

А пока — играйте в **Аллодов**, совершенствуйтесь в использовании заклинаний, мечей, топоров и луков. Удачи!

СИ



Почувствовали надобность в магии — и скупили полмагазина



Обучение стоит недешево



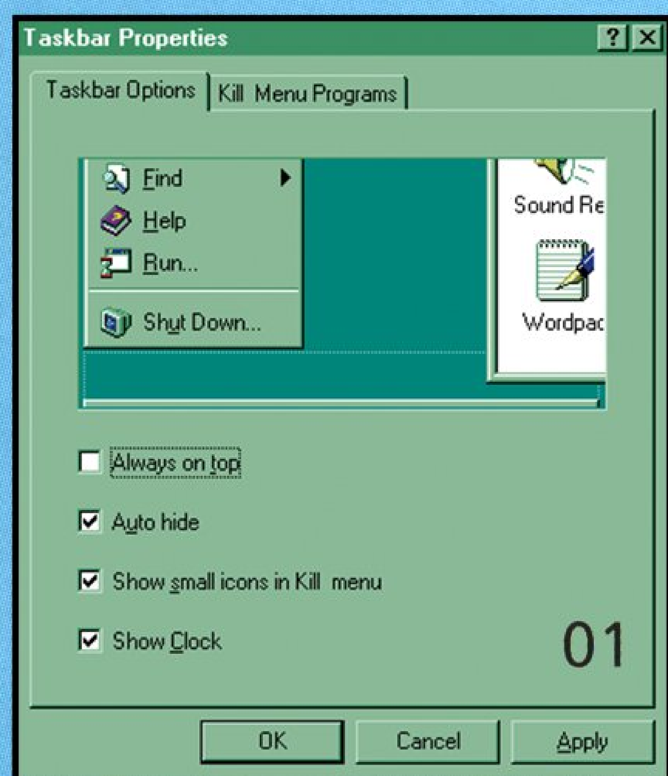
Сергей ОВЧИННИКОВ

RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

Дмитрий РЕЗНИКОВ

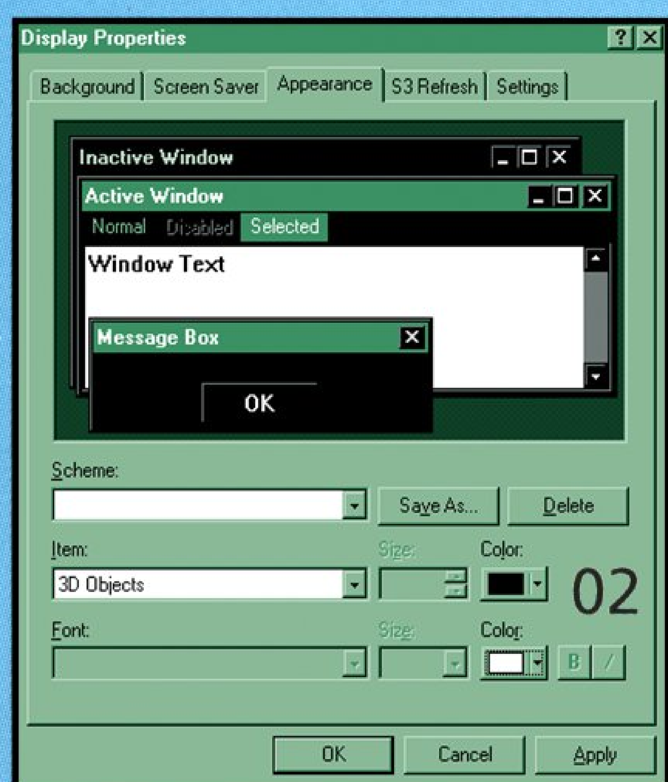
У Riven

есть одна большая проблема: авторы малость позабыли ввести игроков в курс дела. Игра рассчитана на людей, прошедших Myst, однако даже таковые едва ли поймут, что к чему в Riven'е. Может, люди просто хотят заработать на «официальном» стратегическом руководстве, чья рекламка лежит в коробке вместо нормальной инструкции, может, они просто очень спешили поскорее выпустить игру, чтобы успеть до Рождества — не знаю. В любом случае, имеющаяся при дисках инструкция ничего, кроме процесса вставления диска в дисковод, не объясняет, и потому очень многие, купив игру, побродив в ее немеренном мире часа четыре и так ничего и не поняв, либо просто откладывали ее на дальнюю полку, либо бежали в магазин за moneyback'ом. А зря: при ближайшем доскональном рассмотрении **Riven**, оказывается, очень даже и ничего игрушка, знаете ли. Сложная такая, но красивая и логичная.



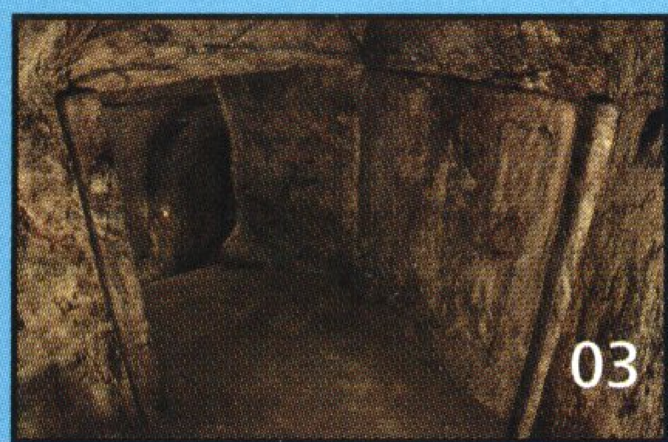
01

В виду вышесказанного, советы по **Riven** я сделаю немного специфично. Статья эта будет разделена на три части. Первая — это, собственно, то, что должно бы было быть в документации или во вступительном фильме: здесь вы получите представление о том, что происходит и что вам надо делать в игре. Во второй части вы сможете найти ответы на большинство вопросов, которые возникнут у вас по ходу игры; я рекомендую пользоваться именно ей, так как в **Riven** важен не столько сюжет (это вам не голливудский блокбастер), сколько логика задач и головоломок. Я постараюсь писать вторую часть так, чтобы решение задач рассматривалось очень издалека — старайтесь решать все сами, в крайнем случае пользуясь моими намеками — именно в этом соль игры. Наконец, третья часть будет предназначена для тех, кто взял игру у друга на один день и очень спешит посмотреть, чем она кончится; это будет полное прохождение по самому быстрому пути; вы не поймете смысла решений задач, но доберетесь до хеппи-энда (предупреждаю, впрочем, что в этом случае вы не посетите всех имеющихся в **Riven** мест).



02

Засим — вперед.

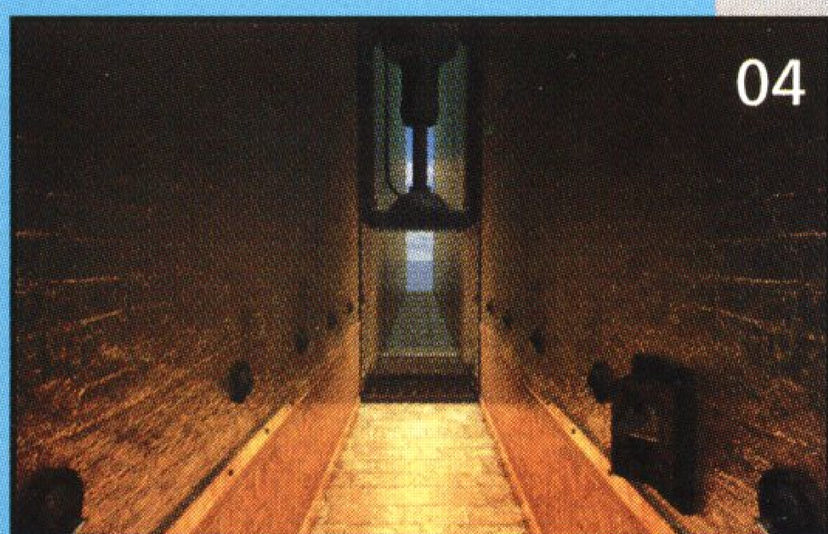

03

1. Lost Files of Разработчиков

Начну с того, что не пройдя Myst, в **Riven** играть не рекомендуется. **Riven** сложнее — это раз, и во-вторых, он во многом опирается на то, что игрок уже знаком с Myst'овой логикой. Графически же Myst ненамного хуже — в нем нет крутых водяных эффектов и трехмерных мультиков, зато в нем есть фильм The Making of Myst и сама игра — классика.

... не пройдя Myst, в Riven играть не рекомендуется.

Итак, после окончания приключений в Myst'е прошло четыре года и толстая скотина Артрус, которого вы тогда спасли и чьих сыновей засадили в книги-темницы, вспомнил наконец о вашем существовании. Произошло это по простой причине: ему снова нужна ваша помощь, на сей раз в борьбе с его отцом Геной. Гена, как и Артрус, специалист по построению миров с помощью книг, и Артрус, видимо, не терпя конкуренции, засадил его однажды в им же построенный мир, **Riven**, без дороги назад. Гена провел в Ривене тридцать лет, но Артрусу этого мало, и он решил и вовсе от отца избавиться, посадив его, как и детей, в книгу. Но проблема в том, что Гена сумел изловить Чебурашку (в миру Катерину), жену Артруса, которая по глупости оказалась в


04

Тактика

Ривене. Посему Артрус ставит вас перед задачей следующего содержания: проникнуть в Ривен с книгой-ловушкой, внешне очень похожей на столь желанную для Гены дорогу домой, подсунуть ее Артрусову отцу, а Чебурашку-Катерину спасти. За это Артрус обещает попробовать вернуть вас в ваш мир (забегая вперед, скажу, что он злобно вас обманет, жаль только, что в начале игры у вас нету пистолета Макарова).

Мир Ривен переживает свои последние дни, постоянно разрушаясь из-за ошибки Гены при его создании. Замечу, что обитатели Ривена делятся на запуганных и обреченных местных жителей и «повстанцев» миети, которые не без помощи Катерины эвакуировались в специально для них созданный мир. В игре вам предстоит в первую очередь понять, что к чему, изучить обстановку, найти место, где живет Гена и осмотреться там, освоить местную систему исчисления, добраться до мира миети и раздобыть там Катеринин дневник, объясняющий, что делать далее, а именно: добраться до логова Гены, засадить его в книгу и вернуться обратно к месту старта. Собственно, основной вашей задачей в начале игры является поиск всевозможных записей и дневников. Самый первый дневник, кстати, уже имеется у вас — это невнятный красноватый прямоугольник, возникающий, если завести мышку в нижнюю часть экрана. Почитайте его. Главное, что вам стоит знать: несмотря на внешнюю огромность мира **Riven**, в начале игры решения почти всех задач находятся на том же острове, что и сами задачи. Это, впрочем, не касается самого первого острова, так что его можно смело покидать.

Так приблизительно выглядит сюжет игры, а теперь еще немного информации из несуществующей документации: **Lost Trouble-shooting Section.**

Проблема Первая: запустил игру, все круто и красиво, но страшно достает маячащая внизу экрана светлая полоска, оставшаяся от стартовой панели Windows 95.

Решения: во-первых (**01**), можно в меню Start/Settings/Taskbar убрать галочку в первом пункте (Always on top). Это рекомендуется делать обладателям расширенных под Win95 клавиатур, со специальными окошечными кнопками. Во-вторых (**02**), можно временно поменять цветовую настройку системы. Ткните в любом месте desktop'a правой кнопкой мыши, выберите Properties, затем Appearance и замените цвет 3D Objects на черный фон и белые буквы, а также цвет букв в меню. Не забудьте предварительно сохранить текущую схему.

Проблема Вторая: при повторном запуске игры страшно тормозят видеовставки.

Решение: переустановите QuickTime, для чего вставьте куда положено первый диск Riven, ткните в него (найдя его иконку в My Computer) правой кнопкой мыши и выберите в меню опцию 'Install QuickTime'.

1. Советы и подсказки

Если вы по-прежнему толком не понимаете, что тут можно сделать, и уже заблудились на островах, вот примерный сценарий прохождения игры. Начинается все на Самом Главном Острове (CD2), где вподествии все и закончится, но в начале игры вам тут, говоря откровенно, делать нечего. Хотя не мешает побродить по округе, покрутить комнату и нажать несколько рычагов. Перебирайтесь на второй остров (CD3), оттуда разом — на третий (CD1), на котором находится лаборатория Гены — там почитайте дневник и осмотритесь, после чего возвращайтесь на второй остров (CD3) — самый большой в игре, и досконально его исследуйте: здесь вы должны выучить местную систему исчисления и отсюда вы сможете попасть в Мир Миети, где находится Катеринин дневник (все это можно сделать не выходя с острова, так что ищите все ответы на месте). Четвертый остров (на него можно попасть со второго) содержит решение Самой Главной Задачи игры, после его посещения вы можете вернуться на первый, после чего игра пойдет уже по вполне конкретной дороге к своему финалу.

На каждом из пяти островов имеется небольшой вертящийся купол. Внутри находится книга, ведущая в мир, где спрятался Гена. Во всех куполах книги одинаковые, так что добраться можно до любой. Однако чтобы книга работала, необходимо подать на купола энергию, что сделать не так просто. Собственно, это и есть главная задача первой, самой большой части игры: открыть любой купол и активировать книгу.

Бродя по **Riven'у**, очень важно все примечать. Скажу прямо, есть тут штуки и целые механизмы, сделанные просто так, однако большинство все же что-то, да значат. Поскольку устройства на **Riven'е** управляются паром, то небольшие рычаги, которые вы иногда будете встречать, руководят направлением его движения по трубам. Пар идет туда, куда показывает ручка. Пар должен применяться, а не вылетать в трубу. Уделяйте очень большое внимание звукам. Найдя какую-то загадочную фишку, бродите вокруг нее и обращайте внимание на возможные графические странности. И еще: учтите, что многие двери ведут не в два, как положено у людей, а в три прохода (**03**). Соответственно, открыв дверь, вы, возможно, закрыли какой-то ход, потому развернитесь и снова ее двиньте.

Переходим теперь к конкретным вопросам и ответам. Сначала я расскажу про главные головоломки игры, а потом пройдусь по задачам на отдельных островах.

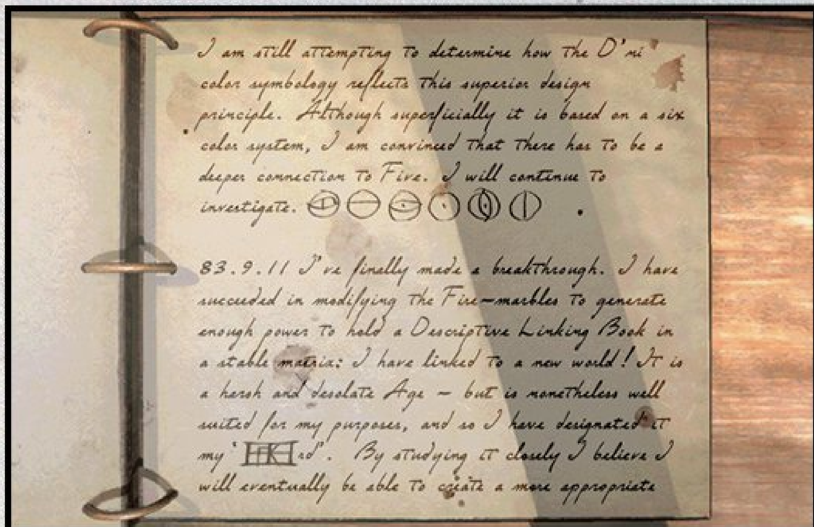
Задача с Цветными Камешками (пресс в Большом куполе)

Это — главная головоломка игры (**04**). Решение ее надо искать на всех островах, но главная его часть расположена на четвертом, где имеется огромная подводная комната со стеклянной стеной и наверху — бассейн со странными дырявыми островами.

Итак, перед вами ячеистая доска 25x25 и шесть разноцветных камешков, которые надо на этой доске разложить. Неподалеку имеется рычажок, который при повороте опускает на доску пресс и открывает белую кнопку, которая включает весь механизм; если при нажатии на нее вы услышите некий звук, значит, задача решена правильно. Доска с ячейками поделена на двадцать пять квадратов, однако если вы присмотритесь внимательнее, то увидите, что квадраты эти, в свою очередь, составляют на доске пять геометрических фигур; для лиц со слабым зрением я выделил их на рисунке 4. Вам ничего эти фигуры не напоминают?

Фигур на доске пять, а цветных шариков шесть. В дневнике Гены говорится о том, что это странно, так как число пять является осново-

полагающим в Ривене, он справедливо предполагает, что один из шести цветов — лишний. Под этой фразой в дневнике имеется картинка с изображением шести круглых


I am still attempting to determine how the D'ni color symbology reflects this superior design principle. Although superficially it is based on a six color system, I am convinced that there has to be a deeper connection to Fire. I will continue to investigate.

83.9.11 I've finally made a breakthrough. I have succeeded in modifying the Fire-marbles to generate enough power to hold a Descriptive Linking Book in a stable matrix: I have linked to a new world! It is a harsh and desolate Age — but is nonetheless well suited for my purposes, and so I have designated it my '[illegible]'. By studying it closely I believe I will eventually be able to create a more appropriate

символов; точно такие же символы имеются на боках вертящихся малых куполов на каждом острове.

Геометрические фигуры на доске изображают собой острова Ривена, а цветные камешки должны оказаться в тех ячейках, где на этих островах находятся малые купола. Цвет камешка должен соответствовать символу, выделенному на этих малых куполах золотом. Вы не можете попасть на пятый остров, потому соответствующий ему цвет вам придется угадывать из двух возможных.

На четвертом острове вы найдете подсказки о точном положении куполов на островах и о соответствии цветов и символов; подробности ищите ниже, в части, посвященной этому острову.

Малые купола



Их пять штук, они имеются на всех островах, включая тот, на который вы сможете попасть только в самом конце игры. Купола вертятся, их можно остановить и открыть, внутри находится книга, ведущая на остров, где прячется Гена, но чтобы она заработала, надо включить генератор, решив задачку с цветными камешками.



Чтобы остановить и открыть купол, надо найти поблизости от него аппарат наподобие подзорной трубы с кнопкой и нажать эту кнопку в тот момент, когда в подзорную трубу будет виден золотой, а не серый символ. Одна из труб сломана, кнопку на ней надо



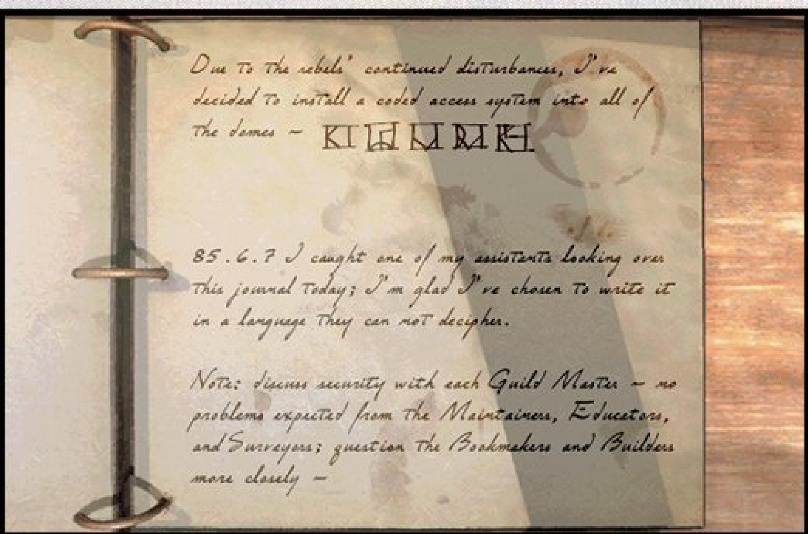
нажимать случайным образом, надеясь попасть (так же можно поступать и с другими куполами), а определить золотой символ на боку этого купола можно, подойдя к нему и присмотревшись. Одна труба находится в соседней с куполом комнате.

Чтобы добраться до спрятанной в каждом куполе книги, надо остановить и открыть его и после этого набрать на появившейся линейке код, указанный в дневнике Гены. В каждой



игре он новый. Код в дневнике указан в местной системе исчисления, а потому сперва надо ее изучить.

Система исчисления Д'Ни


Due to the rebels' continued disturbances, I've decided to install a coded access system into all of the domes —

85.6.7 I caught one of my assistants looking over this journal today; I'm glad I've chosen to write it in a language they can not decipher.

Note: discuss security with each Guild Master — no problems expected from the Maintainers, Educators, and Surveyors; question the Bookmakers and Builders more closely —

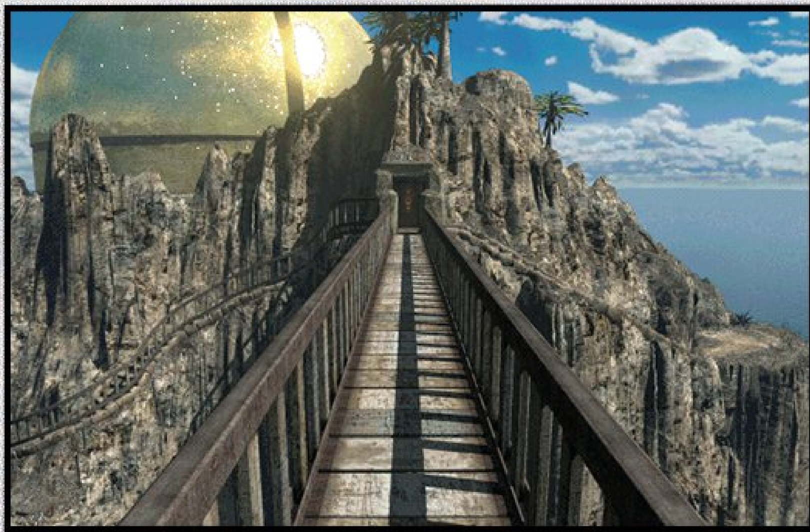
Изучить ее можно в школе на втором острове, а попасть в школу можно с помощью субмарины на колесах. В школе в этой имеется игра, предназначенная для изучения чисел от одного до десяти. Остальные пятнадцать вам придется вычислять самостоятельно — сделать это нетрудно, внимательно рассмотрев первые десять и код в дневнике Гены.

Как вы уже должны знать, в Ривене, как и у Д'Ни, все строится на числе пять — соответственно, и система исчисления у них пятеричная. Создается ощущение, что считать они умеют до 24, а дальше все обозначают словом «много», в противном случае система записи чисел у них очень непростая — двадцатипятиричная. В любом случае, числа от нуля до двадцати четырех имеют у Д'Ни собственные обозначения, но строятся эти обозначения по пятеричной системе: первая пятерка (от нуля до четырех) имеет оригинальный дизайн, а дальше числа образуются путем совмещения двух изображений цифр первой пятерки.

Сравните изображения единицы, пятерки и шестерки, и вы увидите, что последняя получилась путем совмещения изображений двух первых (горизонтальная и вертикальная черта, вместе — крест). Заметьте, что в числах от пяти до девяти везде присутствует горизонтальная черта, совмещенная с цифрой первой пятерки. Теперь сравните изображения двойки и десятки, а также единицы и пятерки... Догадались? Как будет выглядеть 11? Дуга внизу и вертикальная черта. Если вы имеете представление о том, что такое недесятиричные системы исчисления, то вам уже должно быть все ясно; если нет — смотрите рисунок чуть подальше, там приведены все числа от 0 до 24.

Первый Остров (с большим золотым куполом, круглой комнатой и телескопом)

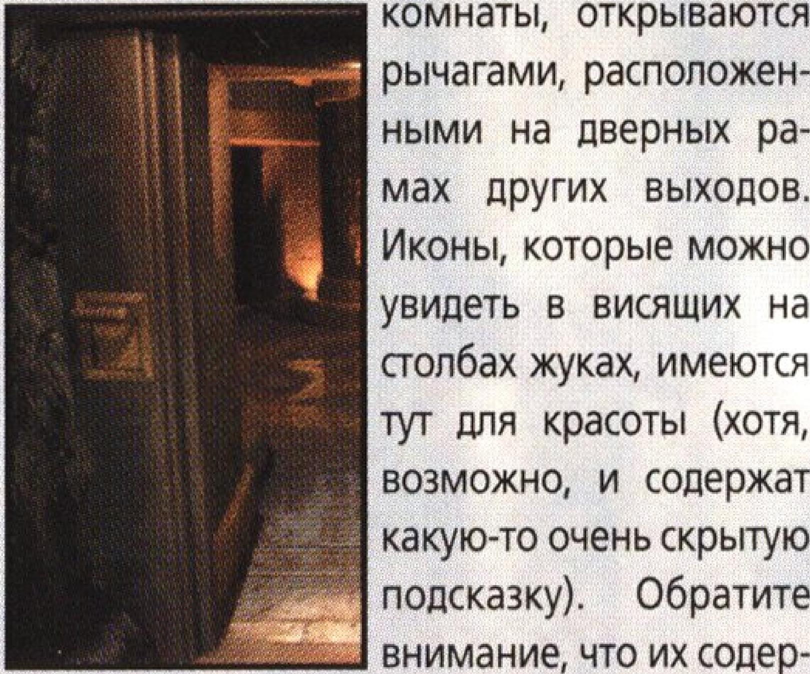
Общая информация. На этом острове игра начинается и заканчивается. В начале вам надо побродить по округе и исследовать местность; география здесь значительно обширнее, чем может показаться на первый взгляд. Откройте все открывающиеся двери - это пригодится впоследствии. На этом острове находится механизм, подающий энергию



в купола. Здесь также имеется телескоп, с помощью которого вы закончите игру.

Круглая комната. Из этой комнаты имеется пять выходов, чтобы найти их все, надо крутить внутреннюю часть с двумя дверьми. Попасть в круглую комнату в начале игры можно из двух мест, а крутить - из одного. Второй вход спрятан за запертой калиткой; калитку отпереть нельзя, но под ней имеется широкий лаз. Остальные три выхода ведут к рычагу, включающему телескоп, к Большому куполу и к закрытой снаружи двери, ведущей в Большой купол (эта дверь пригодится впоследствии). Решетки, закрывающие два выхода из Круглой комнаты, открываются рычагами, расположенными на дверных рамах других выходов. Иконы, которые можно увидеть в висящих на столбах жуках, имеются тут для красоты (хотя, возможно, и содержат какую-то очень скрытую подсказку). Обратите внимание, что их содержание изменяется при поворотах комнаты.





Комната с креслом и решеткой. Кресло с решеткой поставлено для реализма. Сделать с его помощью ничего нельзя. По идее, если в него сесть и нажать кнопку, то можно вести вещание на соседний храм (изображение сидящего в кресле появляется там в решетке) — так Гена создавал на Ривене свой культ. Из этой комнаты можно открыть дверь в храме, ведущую к транспортному средству, которое доставит вас на второй остров. Посмотрите на стены рядом с входом.

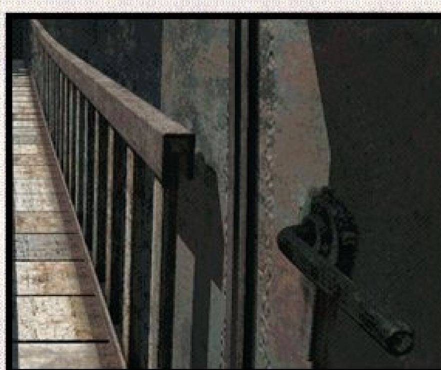


Храм. Здесь делать ничего не надо; в храме находится дверь, открываемая из комнаты с креслом.



Большой купол. Тут два этажа, в верхнем находится пресс с камешками, подающий энергию на маленькие купола. Попасть туда можно после посещения других островов — для этого надо превратить тот мост, по которому вы идете из Круглой комнаты, в лестницу, а сделать это можно с помощью рычага, находящегося рядом с входом в нижнюю часть купола, у моста. Но сперва на этот рычаг надо подать пар. Из нижней части купола имеются четыре выхода, два из них доступны в начале игры — один ведет в Круглую комнату, другой — в местный маленький купол и к двум паровым рычагам, которые надо повернуть. Два других выхода ведут в лабораторию Гены (на третий остров) и снова в Круглую комнату: когда вы превратите мост в лестницу, этот второй ход будет необходим.

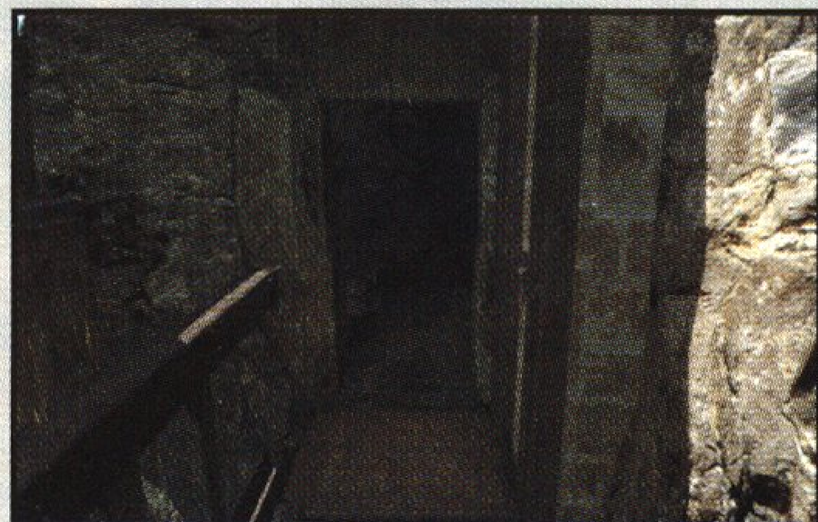




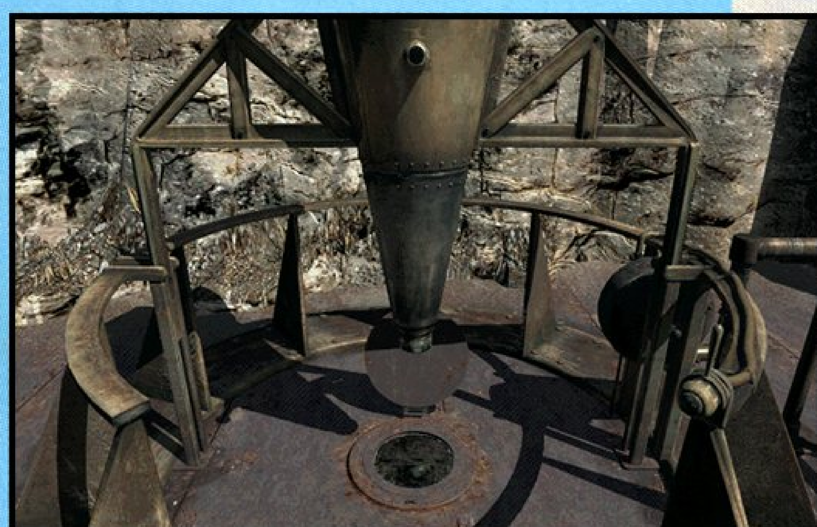
Малый купол. Местный малый купол найти непросто. В него ведет лифт, имеющий-



Дмитрий РЕЗНИКОВ



ся непосредственно перед входом в пещеру на дорожке, идущей низом из Большого купола к двум рычагам с паром.



Телескоп. Открывать люк под телескопом надо в самом конце игры (хотя если вы это сделаете раньше, то «гамовер» будет лично для вас мало чем отличаться от «правильного»). Шифр к замку находится в дневнике Катерины. В шифре указаны номера кнопок, которые надо нажимать, а не количество нажатий - если, например, шифр — 22334, то надо нажать вторую кнопку, снова вторую, потом третью, третью и четвертую. Открыв люк, вам надо опустить телескоп с тем, чтобы разбить стекло. В дневнике Катерины все подробно нарисовано - где стоппер, где рычаг, указывающий направление движения телескопа, а в ручке этого рычага имеется кнопка, заставляющая телескоп двигаться. Рычаг же, подающий к телескопу энергию, находится в пещере, куда можно попасть из Круглой комнаты — но ведь это его вы повернули в самом начале игры, не так ли?..

Второй остров (большой, с лесом, деревней с круглыми домиками и озером с дырками)



Общая информация. Здесь вам надо побродить основательно — не уходите до тех пор, пока на острове остается хоть одна закрытая дверь (впрочем, не забудьте сперва побывать на третьем острове, в лаборатории Гены). Вы сможете покинуть этот остров, когда изучите систему исчисления Д'Ни и будете иметь в своем распоряжении дневник Катерины и похищенную у вас в самом начале книгу. Для того, чтобы выполнить первую задачу, вам надо будет спустить в воду субмарину и добраться до нее; для выполнения второй — собрать код из пяти изображений животных и пробраться в мир Миети (что без субмарины тоже сделать нельзя). На острове имеются две географические достопримечательности: лес с идолом и деревушка вокруг дырявого озера. В лесу с идолом находится местный малый купол, а в дырявом озере обитает колесная субмарина. Также на этом острове есть пляж, где на камне сидят некие звери, отсюда можно выйти к дырявому озеру.



Субмарина. Прежде всего ее надо спустить на воду. Чтобы это сделать, надо войти в деревню через один вход, а чтобы затем пуститься в плавание — через другой. Субмарина изначально находится на самом верху деревни на озере. Затем она оказывается внизу, и сюда ведет дорога с пляжа. Управление у субмарины примитивное: одна ручка — газ, другая выбирает направление движения на стрелке и третья разворачивает агрегат вокруг его оси. Субмарина имеет пять станций, однако в начале ваших плаваний только на двух из них выдвинуты лестницы. Чтобы выдвинуть оставшиеся и попасть в школу, а также на круглую площадку посреди озера, надо найти комнату с рычагами. Эта комната — одно из тех мест, куда уже сейчас можно попасть на субмарине. Прежде чем отправляться на круглую площадку, обязательно побывайте в школе, так как потом уже не сможете.

Лес. В лесу имеется большой деревянный идол, чья пасть открывается и дает дорогу к



местному куполу и круглой будке со стулом на палке. Идол открывается с помощью кнопки на правом шаре, которую заметить ну очень непросто. Внутри идола имеется



лифт, который ведет к куполу и будке со стулом, а также к транспорту до четвертого острова.

Деревянные шары с глазами. Этих штук на втором острове четыре, а вам надо найти



пять — пятая на другом острове, из-за нее-то и приходится сперва бывать в лаборатории Гены, а потом уже здесь. Если такую штуку повернуть, то можно обнаружить местную цифру от одного до пяти. Это, конечно, здорово, но этого мало. Когда вы вертите шар, раздается некий звук. Помимо этого, если посмотреть на шар издалека с разных сторон, то можно (и нужно) обнаружить интересную картинку. Таким образом собирается пароль для попадания в мир Миети. Три шара вы найдете без труда, четвертый припрятан в лесу — вход в пещеру, где он находится, обозначен огромным воткнутым в землю кинжалом. Что же касается картинок и звуков... На самом деле для решения этой задачи, проще всего сперва добраться до того места, где она сама находится, увидеть, какие именно изображения там имеются и после этого пройтись по всем четырем шарам в поисках аналогов. Вход в мир Миети — это круг из каменных плит с изображениями различных животных, вам надо нажимать на эти плиты в нужном порядке (отмеченном цифрами на шарах), а намеки на животных даются звуками и картинками в округе. Первый шар имеется рядом с транспортом, привезшем вас с первого острова — уходя из этого места через пещеру, имеет смысл оглянуться. Второй есть на пляже — обратите внимание на форму камня, в который он встроен. Здесь же лежат странные животные — если двигаться медленно, можно подойти к ним достаточно близко и услышать их рык. Третий шар спрятан в лесу, как я уже сказал (как у вас со слуховой памятью?). Четвертый вы найдете в сухом бассейне по дороге к спущенной субмарине - в бассейн можно налить воду. Пятый же лежит на столе в лаборатории Гены — почитайте бумагу под ним, где он найден, например, подумайте, какие животные характерны для таких мест...



Дорога в мир Миети. Дорога эта выглядит так: круглая площадка посреди озера, темни-



ца, пещера с каменными плитами, выставленными кругом, книга. Для начала надо закрыть дырку в круглой площадке — для этих целей в лесу имеется будка со стулом. До площадки вас довезет субмарина, а дальше надо двигать наверх. В темнице кто-то сидит, однако когда вы откроете дверь, этот кто-то исчезнет: значит, там есть секретный проход (найти его очень легко). В коридоре темно — это не дело, из-за этого вы могли проглядеть какой-нибудь поворот (помните мои слова про двери, которые закрывают три хода?). Наконец, на камни, стоящие кругом, надо нажимать в нужном порядке, а порядок этот вам должны подсказать деревянные шары, разбросанные по этому острову. Если вы не можете решить эту задачу (а она самая садистская в игре) — смотрите рисунок через пару страниц.

Мир Миети. Тут делать нечего, разве что на картинку полюбоваться. Можете уходить.



Вернее, попробовать уйти... Ну а потом уходите с концами.

Третий остров (с лабораторией Гены и трубами над озером)

Общая информация. Вам надо пробраться



Дмитрий РЕЗНИКОВ

в лабораторию — видите тот дом наверху? Это она и есть. Видите, там наверху еще площадка имеется? На нее лестница ведет. Но люк закрыт. Это плохо. А что еще ведет наверх? Какая-то труба, довольно-таки толстая... Из домика на берегу... Собственно, на этом острове вам надо попасть в лабораторию Гены, где прочесть его дневник и ознакомиться с деревянным шаром. Отсюда есть выходы на первый остров (пешком, если вы в свое время передвинули на нем два паровых рычага), на второй (на тачке) и на четвертый — из лаборатории. Тут в почете ползанье по трубам, а также полагается закрывать за собой двери.

Котельная на берегу. Вам надо попасть внутрь этого домика, чтобы посмотреть, что



это там за труба из него выходит. Для этого желательно убрать из него воду и понизить температуру. Сделать это можно с помощью рычагов на боку, а чтобы они работали, надо подать к ним пару — переключатель в центре озера.

Механизм с камушками. Помните, внизу в озере был переключатель, и вы самостоя-



тельно отобрали пар у этой машины? Впрочем, нужна ли вам она? Только в том случае, если ваша слуховая память лучше зрительной. Или если вы не нашли графического соответствия одному из деревянных шаров на втором острове. Однако куда интереснее узнать, куда ведет вентиляционная шахта вверху... Конечно, вентилятор надо вырубить. И тут уместно было бы напомнить, что на третьем острове полагается закрывать за собой двери. А бродя по длинным и узким мостам, смотреть вокруг: вдруг где какой рычаг притаился...

Лаборатория Гены. Процесс попадания сюда описан в предыдущем абзаце — вентиля-



ция. В лаборатории масса интересных механизмов, только они нам не нужны. Нужен нам тут лишь дневник и вынутый Геной из воды шар.

Малый купол. Двери, двери закрывайте: сквозняк! И прибавьте яркости у монитора...



Четвертый остров (подземные ходы, подводная комната, странный прудик с дырявыми островами)



Общая информация. Транспортные средства применимы не только для передвижения. Если такой трамвай развернуть, то вы-



ход окажется с другой стороны. На этом острове вы найдете подсказки по главной головоломке игры.



Дырявые острова. То, что вы видите перед собой — это карта Ривена, только у островов



срезаны верхушки. Помните, на втором острове в озере были дырки? Вот-вот. Позади вас имеется комната, где можно понаблюдать рельеф срезанной местности. Посмотрите на панораму перед собой и сравните ее



с картой. Догадываетесь уже, какая геометрическая фигура какой остров изображает? Ничего поворачивать не надо! Вы находитесь на острове в форме буквы L... Большой остров с озером — помните озеро с дырками? Квадратный остров — лаборатория Гены. Маленький островок вы едва ли заметите, вы там еще не были. Зато вы были на правом верхнем острове без дырки — там начиналась игра. Выбираете остров, на нем образуется водяной пузырь, а в комнате сзади можно полюбоваться на его рельеф...



Изучение рельефа местности. Ваша задача — найти место, где на каждом из островов находится Малый купол. Это место обозначено

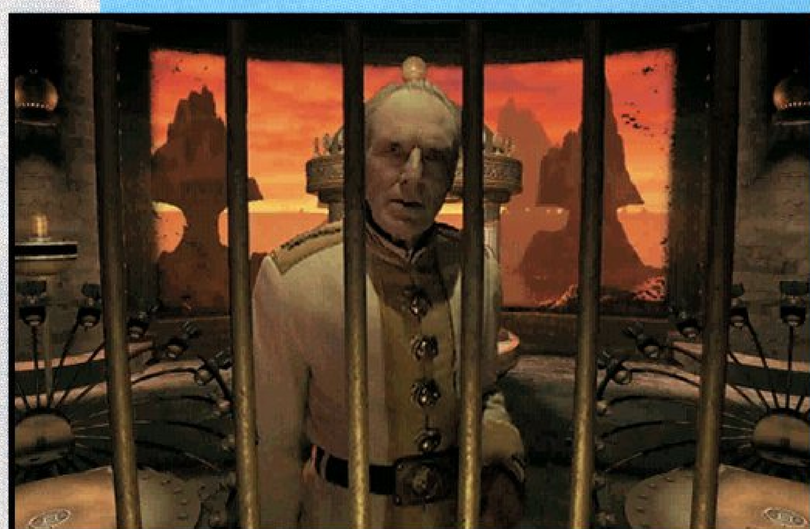


эдаким пупырышком... или вмятиной, если купол под землей... а карту можно вертеть. На больших островах посмотрите все квадраты, но пупырышек ищите один. Не забудьте это дело зарисовать.

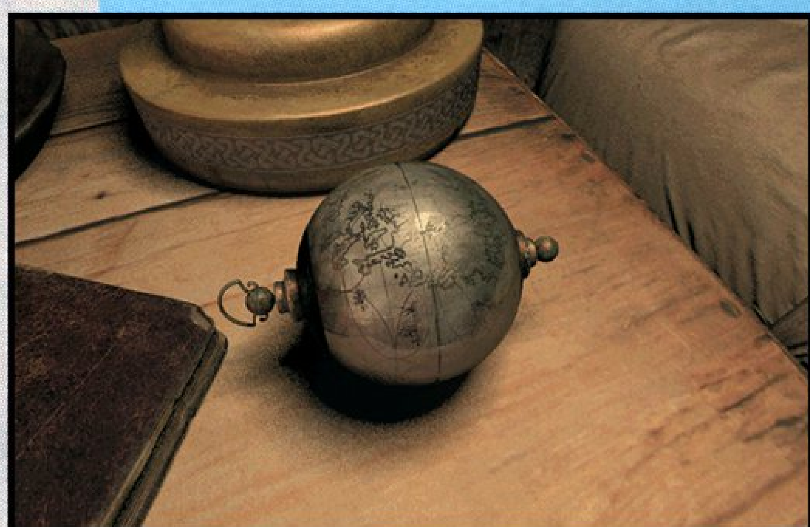


Подводная комната. Любоваться подводной жизнью здесь можно, но пришли вы сюда не за тем. Вам ничего не напоминают символы на одном из шаров-экранов? Попробуйте на эти символы понажимать... Запишите соответствие цвета и символа. Одна лампочка сломана, но вы догадаетесь, что она должна была быть лиловой. Задача с цветными камешками должна быть уже решена, не так ли? Или вы еще не ознакомились с куполами на всех островах?

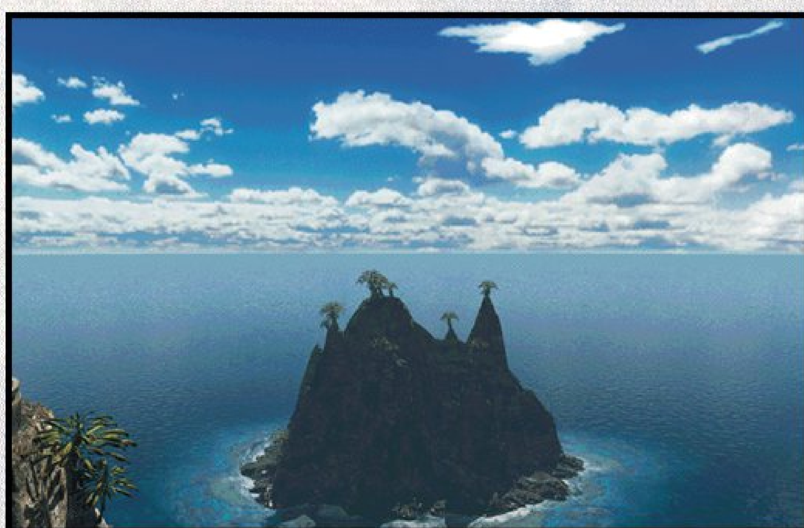
Мир Гены



Попасть сюда можно, решив головоломку с цветными камешками. В зависимости от того, когда и с каким багажом вы сюда прибыли, вы можете встретить тут Гену, а также засадить его в книгу. Чтобы он пришел, надо вызвать его с помощью кнопки на стене. Он предложит вам идти в книгу первым — вспомните, что было написано в дневнике Артруса на сей счет: Гена-то пойдет следом. Выйти на улицу вам не удастся, зато можно спуститься в Генину спальню, где есть окончание его дневника и замечательный будильничек. Будильничек издает звуки. Их пять. Это неспроста. Я бы посоветовал применять для их (звуков) обозначения слова «динг», «бонк» и «кряк». Чтобы отсюда выбраться, надо попасть в центр комнаты (где-то есть рычаг) и воспользоваться одной из книг. Собственно, не пора ли выручать Катерину? Помните, какая фигура соответствовала неисследованному острову?



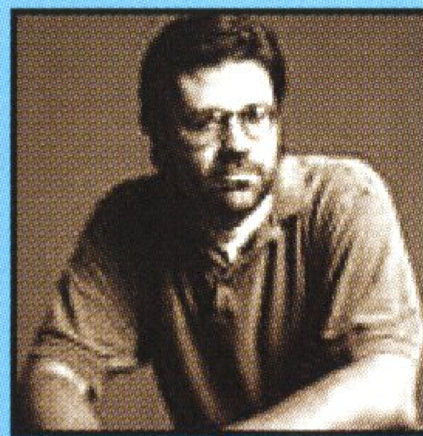
Пятый Остров (тюрьма Катерины)



Сделать тут вы можете только одно: освободить Катерину. Помните Генин будильник? Выбраться же отсюда можно только через Генин мир (там были книги).

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Разработчики игры

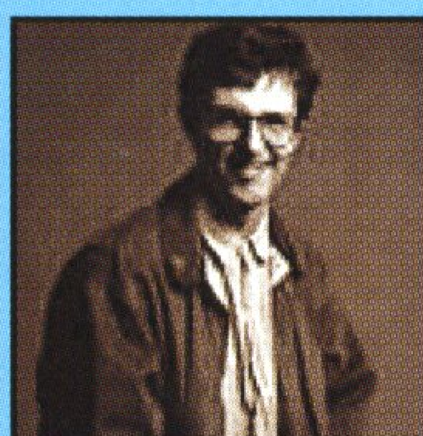

Rand Miller


Bonnie Staub


Jeremy Engleman


Michael Bostick


Patrick Faille


Robert Grace

2. Экспресс-прохождение

Предупреждаю еще раз: эта часть для тех, кто хочет быстро дойти до конца, ничего не поняв и не посетив всех возможных мест Ривена.

Первый остров. После вступительного фильма выходите из будки, направо и вверх до перекрестка, затем налево — перед вами круглая комната. Внутрь не входите, а нажимайте кнопку справа четыре раза. Разворачивайтесь, на перекрестке налево и еще вверх до запертой калитки слева. Подлезайте под калитку и идите в круглую комнату, проходите насквозь в пещеру, поворачивайте рычаг (можно посмотреть наверх и убедиться, что пар не идет), разворачивайтесь, двигайте рычаг у двери (но не нажимайте кнопку), после чего возвращайтесь через комнату и пещеру обратно к тому входу в круглую комнату, где вы нажимали кнопку (сейчас там вместо входа должна быть стена с круглой дырочкой). Нажимайте кнопку еще четыре раза. Проходите через круглую комнату в маленький тамбур на другой стороне; дверь дальше закрыта, и вам ее отсюда не открыть, но можно развернуться и двинуть рычаг слева от двери. Не нажимайте здесь кнопку поворота комнаты, возвращайтесь к главному входу и крутите конструкцию еще два раза оттуда. Теперь вы через круглую комнату сможете добраться до Большого купола, вернее, до его нижней части.

Идите через мост, дальше по дорожке вдоль стены вниз, выходите из круглого помещения и двигайтесь до небольшого аппендикса влево. Поверните и сдвиньте рычаг (пар перестанет вылетать в трубу). Затем идите дальше по дорожке, через пещеру, до еще одного рычага — поверните и его. Возвращайтесь обратно до того места, откуда вы вращали комнату (имеет смысл включить в меню zip mode и fast transactions). Сделайте еще три оборота — сейчас один выход из круглой комнаты должен быть перед вами, а другой — вести в место, условно названное тамбуром.

Теперь разворачивайтесь и идите через длинный мост в пещеру на той стороне. В середине каменного коридора слева будет железная дверь — открывайте, входите, порадуйтесь наличию кресла в клетке, оно вам не нужно. Войдя, тут же разворачивайтесь и смотрите на круглый экран слева от двери. Под ним кнопка — нажимайте, и вы увидите открывающуюся дверь. Выходите, налево и дальше до двери, открывайте ее, осмотрите интерьер храма и выходите через открытую вами дверь на улицу. Жмите голубую светящуюся кнопку, прибудет транспорт, залезайте внутрь, ручкой разворачивайте его и рычагом запускайте. Наслаждайтесь фильмом и готовьте третий диск.

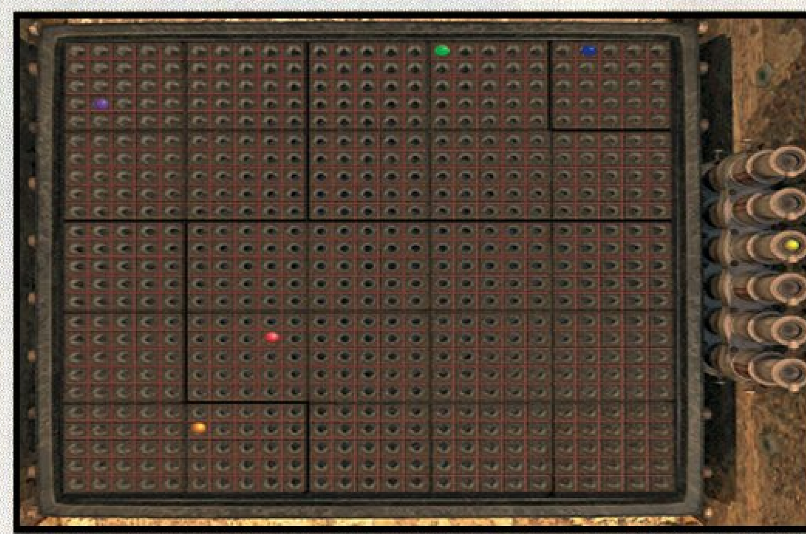
Второй остров. Вылезайте из трамвая, вперед, налево и вверх, направо и вверх, на развилке направо и вниз, в корзинку. Двигайте рычаг на левой стене и снова наслаждайтесь еще более крутым фильмом, готовя диск номер один.

Третий остров. Спускайтесь на землю, оглядывайтесь и по дорожке бегите до середины озера. Там имеется некий переключатель, который вам надо двинуть таким образом, чтобы он показывал в нижний правый угол экрана. Бегите обратно на берег, поднимайтесь по лестнице к котельной и идите по дорожке вдоль стены налево — до механизмов. Поверните большое колесо, посмотрите влево и поверните рычажок так, чтобы белая точка была на нижней трубе; поверните обратно направо и двиньте рычаг справа, чтобы он смотрел вверх. Воды в окошке должно быть теперь не видно, и огонь в верхней части трубы слева незаметен. Разворачивайтесь и идите к двери в котельную, открывайте — и внутрь. Спускайтесь по лестнице в центре, тыкайте в центр темного экрана, пока не выберетесь из трубы наверху, идите по дорожке, перелезайте через ограду, открывайте двойные двери и входите.

Закройте за собой двери — вы обнаружите выходы налево и направо. Идите направо по дорожке, пока не найдете справа рычаг, поверните его и идите назад. У дверей поворачивайте налево и идите по дорожке до шара с дырками и баночкой с камешками. Посмотрите наверх и забирайтесь в вентиляционную шахту (рычагом вы выключили вентилятор).

Вы в лаборатории Гены. Просмотрите его дневник — там найдете шифр из пяти цифр в местном написании, с помощью рис. 19 переведите их в более вам знакомую систему и запишите. Выходите через дверь, рядом с которой имеется голубая кнопка. Поворачивайте направо и идите по очень длинному мосту до первого острова. Меняйте диски.

Первый остров — 2. Вы вошли в Большой купол с другой стороны. Идите по дорожке до конца, поверните там колесо, соединяющее ее с тем входом, которым вы пользовались раньше. Идите до того входа по только что выдвинутому мосту, поворачивайте налево и двигайте рычаг справа — мост превратится в лестницу. Разворачивайтесь и идите обратно до первого поворота направо, поворачивайте, вы окажетесь перед дырками в дороге. Развернувшись, вы найдете кнопку, которую надо нажать, снова разворачивайтесь и идите до упора, двигайте рычаг — и перед вами тот самый тамбур, а за ним круглая комната. Идите сквозь круглую комнату, до любимой кнопки, и жмите ее еще два раза. Теперь, пройдя через круглую комнату, вы увидите лестницу там, где раньше был мост. Поднимайтесь в верхнюю часть Большого купола, идите до доски с цветными шариками и раскладывайте их так, как показано на рисунке. Разворачивайтесь, шаг вперед, опять разворачивайтесь — увидите справа на стене некий штырь, дергайте его, впереди спустится похожий на пресс агрегат. Нажмите на появившуюся белую кнопку, вы должны услышать странный звук.



Выходите обратно в круглую комнату и сквозь нее — к любимой кнопке. Крутите комнату еще три раза и идите в нижнюю часть Большого купола через тамбур. Поворачивайте внутри купола налево, идите по кругу, вниз и наружу с другой стороны, после этого следуйте по дорожке до входа в пещеру. Непосредственно перед пещерой поверните направо, вы увидите кнопку, нажмите ее. Опустившись, идите до странного механизма, похожего на подзорную трубу с кнопкой. Посмотрите через эту трубу на вращающийся купол и нажмите кнопку в тот момент, когда в окошке будет виден золотой символ. Можете просто нажимать на кнопку, пока купол не перестанет крутиться. Когда он наконец остановится и перевернется, подойдите к нему поближе. Вы увидите некую линейку с пятью фишками на ней, переставьте эти фишки в соответствии с кодом из лаборатории Гены и нажмите кнопку. Все еще раз перевернется, и вы увидите книгу. Открывайте и тыкайте в красивую анимированную картинку (если вы правильно собрали головоломку с цветными шариками, одна должна быть именно красивой и анимированной).

Мир Гены

Вы опять в клетке, развернитесь и нажмите кнопку на стене (длинные у вас руки, однако). Придет Гена и зарядит речь на семь минут. Если лень слушать — жмите пробел. Краткое содержание речи: «Я был плохой. Очень плохой. Теперь я исправился и стал хороший. Очень хороший. Помоги мне отсюда выбраться — найди украденную у тебя книгу. Вот книги, ведущие на все острова». Найдите книгу с самой большой геометрической фигурой на ней и ткните в картинку (на картинке должна быть панорама лесного острова, второго).

Второй остров — 2

Отойдите от книги и нажмите кнопку на полу. Разворачивайтесь, выходите из купола и идите по дорожке налево и вверх по лестнице, в будку. В будке садитесь в кресло с двумя рычагами. Дергайте левый, подниметесь наверх, там дергайте правый, затем снова левый — вниз. Выходите из будки и идите по дороге через лес до входа в большое дерево, внутри входите в лифт, разворачивайтесь и поворачивайте рычажок справа один раз. Выходите, двигайте рычаг слева, и вы сможете выйти наружу из пасти какого-то идола. Идите по дорожке (вы увидите ребенка, который от вас убежит), внутри дерева поверните направо, поднимайтесь, открывайте калитку, дальше снова направо и в деревню. Народ при вашем появлении разбежится, а вы идите сквозь деревню наверх до загадочной площадки с алтарем и субмариной на колесах. Поверните рычаг рядом с субмариной и возвращайтесь обратно, выходите из деревни и идите вверх, но не в лес, а дальше по дорожке до развилки, по мосту и вниз. Тут вы уже однажды были, только шли в другую сторону. Идите вниз мимо поворота, увидите вдалеке зверей на камне, выходите на пляж, поворачивайте направо и идите по дороге дальше, спускайтесь по лестнице до субмарины. Открывайте люк и забирайтесь внутрь.

Поверните верхнюю ручку, она развернет субмарину. Убедитесь, что рукоятка внизу стоит в крайнем правом положении, после чего дерните рычаг справа два раза. Открывайте люк над головой, вылезайте, вперед до лестницы, вверх, поверните все рычаги в верхнее положение, возвращайтесь в субмарину. Разверните ее верхней ручкой, вперед (правый рычаг), разверните снова, переставьте ручку внизу приборной панели в левое положение, снова вперед и вылезайте наружу. Входите на площадку и дергайте свисающий сверху треугольник. Хватайте спустившееся сиденье, поднимайтесь, посмотрите через круглую решетку на сидящего в темнице, идите вправо и поворачивайте ручку - это откроет дверь в тюрь-

Дмитрий РЕЗНИКОВ



му. Входите в круглую дыру и дергайте странную проволочную штуку, торчащую из земли. Откроется дверь, входите и идите через тьму до морского вида. Вверните лампочку на левой стене, развернитесь и медленно идите обратно, вворачивая лампочки по дороге. Дойдя до самого начала туннеля, снова развернитесь и идите обратно, пока не найдете дверь. Открывайте, входите внутрь и нажимайте камни в соответствии с рисунком 21. Влезайте в появившуюся книгу.

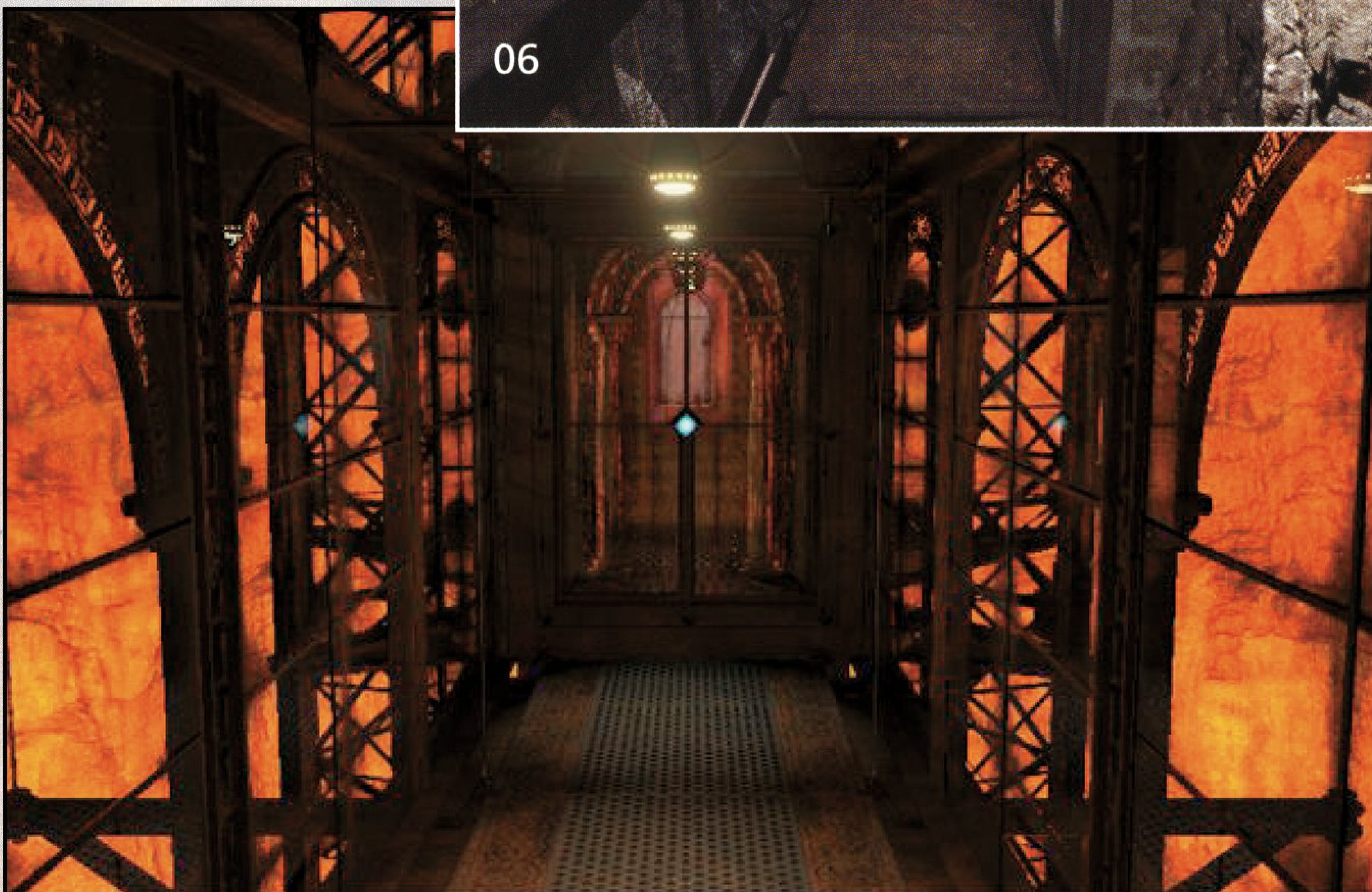
Осмотритесь и попытайтесь уйти обратно через книгу. Походите по камере, придет некая местная жительница, что-то сообщит и выдаст дневник Катерины и потерянную книгу для Гены. Почитайте Катеринин дневник, найдите в нем код к телескопу (пять цифр). Снова придет тетя и даст книгу, с помощью которой вы вернетесь обратно в Ривен.

Второй остров — 3

Выходите из комнаты с камнями и идите обратно в темницу (дверь открывается с помощью аналогичной проволоки на полу). Выйдя на воздух, поворачивайте направо, дойдите до лестницы, спустите ее, спуститесь сами и идите прочь из деревни до развилки. Поворачивайте налево, открывайте калитку, спускайтесь, в дереве поворачивайте налево и идите до идола. За экран до него, стоя на мостике, нажмите кнопку на правом шаре (заметить ее непросто — см. **06**). Входите, в лифте поверните рычаг на правой стене вверх, выходите и идите до купола. Вводите код, добирайтесь до книги и отправляйтесь обратно к Гене.

Мир Гены — 2

Гена предложит вам идти вперед. Идите, он войдет следом и освободит вас. Спуститесь в его спальню, где на тумбочке лежит дневник и будильник. Запишите, какие звуки издает будильник. Выбирайтесь наверх, найдите рычаг, который уберет клетку, и воспользуйтесь книгой с одним квадратом на обложке — вы отправитесь в тюрьму к Катерине.

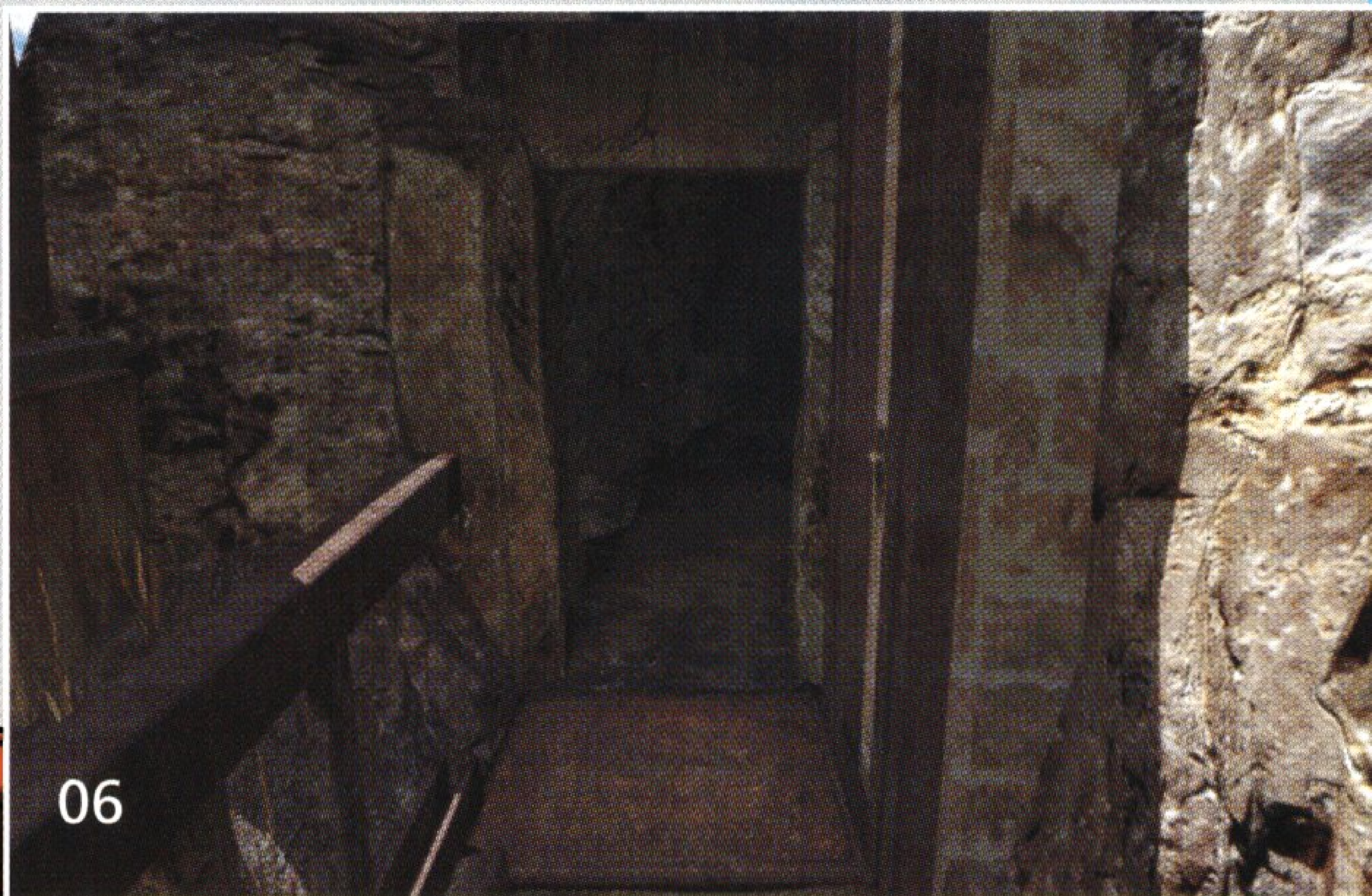


Пятый остров

Выходите из купола и идите по дорожке до упора. Перед вами три кнопки, с их помощью повторите звуковую последовательность, которую издавал будильник на тумбочке Гены. Двиньте рычаг и спасайте Катерину, после чего возвращайтесь в купол, в мир Гены, где осталась только одна книга, которая приведет вас на первый остров.

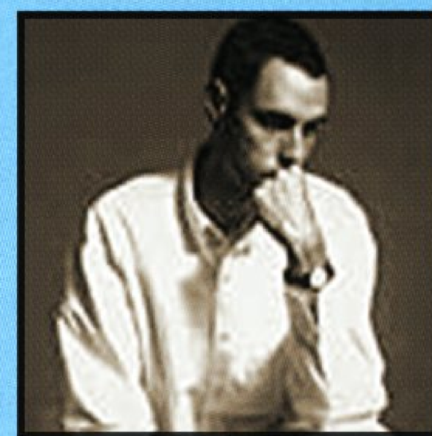
Конец игры

Дойдите до телескопа, который находится непосредственно рядом с тем местом, где вы начали игру (это не близко, придется вернуть лестницу в состояние моста), внешне телескоп похож на огромную воронку. Посмотрите на крышку с пятью кнопками и введите код из дневника Катерины (код обозначает кнопки, которые надо нажимать, например 22334 значит, что надо нажимать вторую, вторую, третью, третью, четвертую кнопки), затем поверните стоппер справа от крышки, переведите рычаг слева в положение «вниз» и нажимайте на кнопку в основании этого рычага, пока не наступит гамовер. Прибудет наглый толстый Артрус, скажет вам красивые слова, после чего смоется, оставив вас в открытом космосе.


06



Это — правильный конец игры, и, заметьте, вы добрались до него, не побывав на одном из островов. **СИ**


Richard VanderWende


Robyn Miller


Tim Greenberg


Tony Davidson


Tony Fryman

Бродя по Riven'у, очень важно все примечать. Скажу прямо, есть тут штуки и целые механизмы, сделанные просто так, однако большинство все же что-то, да значат.

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Записано со слов Рэя МакКоя Владимиром ПРЫГИНЫМ

Акт 1

«Бегущий по лезвию BR-61661 Рэй МакКой слушает ... да, Центральная, понял, скоро буду». Я как раз заканчивал свое 12-часовое дежурство, когда из конторы поступил вызов на очередного «УЖа» — так мы между собой называли дело об убийстве животного. Продажа их последних живых единичных экземпляров приносила баснословные барыши — остальные повымирали после всех этих войн, а остались только чучела, набитые батарейками. Поэтому «УЖи» нам частенько перепадали, а грязнее работы не придумаешь — за полтора года службы я всякого насмотрелся.



Приземлившись, я поговорил с полицейским, указал ему на толпу зевак и попросил разузнать, не видел ли кто чего. Недалеко от пожарного крана я нашел заляпанный **кусок хромированной пластины**. Не увидев больше ничего интересного, я вошел в магазин.

Внутри я внимательно все осмотрел: грязь и кровища были повсюду, а на полу перед входом нашел гильзу — позже я отнес ее баллистикам. Подозреваемых было двое, громила и его босс. Профессионалы — зарезали тигра как овцу. Старик Рэнситер выглядел совершенно разбитым. Я смог из него выудить только то, что оба преступника, по видимому, были рипами — так мы между собой называли репликантов — и были связаны с его розововолосой 14-летней служанкой Люси (он дал мне ее **рекомендации** — потом я проверил их по базе). Что ж, как раз по нашей части, мы все время только и занимались тем, что ловили и отстреливали рипов после нашумевшего восстания во внешних мирах. Говорили, что новые, серии Нексус-6, по интеллекту не уступали человеку, а по силе и живучести его заметно превосходили, уж корпорация Тайрел постаралась. После того восстания вход им на Землю был заказан, и за этим следили мы, бегущие по лезвию бритвы. Так нас называли, но у этих красивых слов была и другая сторона: если ты случайно убивал вместо рипа человека — ты сам «становился рипом», на тебя натравливали твоих же бывших коллег, а им конкуренты не нужны, работа хоть и грязная, но деньги платят. Убийством у нас называлось «отправить в отставку». Все просто: ты «отставляешь», ошибаешься, а затем «отставляют» тебя. Во всей этой канители была лишь одна важная вещь: вовремя выйти из игры.



Убийством у нас называлось «отправить в отставку». Все просто: ты «отставляешь», ошибаешься, а затем «отставляют» тебя.

Оторвавшись от своих мыслей, я вдруг уставился на **сломанную видеокамеру** под потолком слева. «Пленка — вот ниточка!», — мелькнула мысль. Старик согласился и дал мне **диск** — проверю потом на эспере дома или в участке. Я прошел в глубину комнаты к рабочему месту Люси. Слева лежала **заводная собачка**, справа на полу — **китайские палочки**, а на столе — **шоколадный батончик**. Похоже надо будет поискать в чайнатауне. Оглядевшись в последний раз, я вышел. Полицейский снаружи козырнул и стал нести какую-то чушь, которую услышал от свидетелей.

Я полетел в участок: надо было зайти к лейтенанту, попрактиковаться в тире, обменяться данными с нашей большой машиной и хорошенько потрепаться в лаборатории (ребята оттуда уходят в отпуск, и я мог их больше не увидеть). Машина — наша гордость — 25 Терабайт RAM, досье на весь Лос-Анджелес и еще возможность делать логические выводы и связывать улики с подозреваемыми и делами. Для обмена данными с этим монстром нам выдавали портативные KIA — они как-то умудряются впихивать в свои 500 Гигов все, что ты видел и слышал, удобная штука. Я никак не мог запомнить, где и что находится у нас в участке, но этого и не требовалось — у нас говорящий лифт.

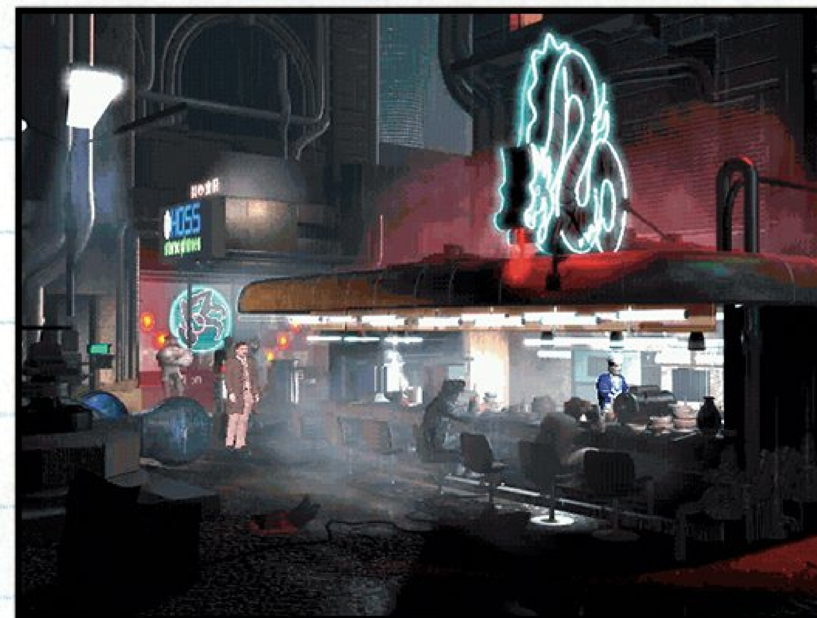




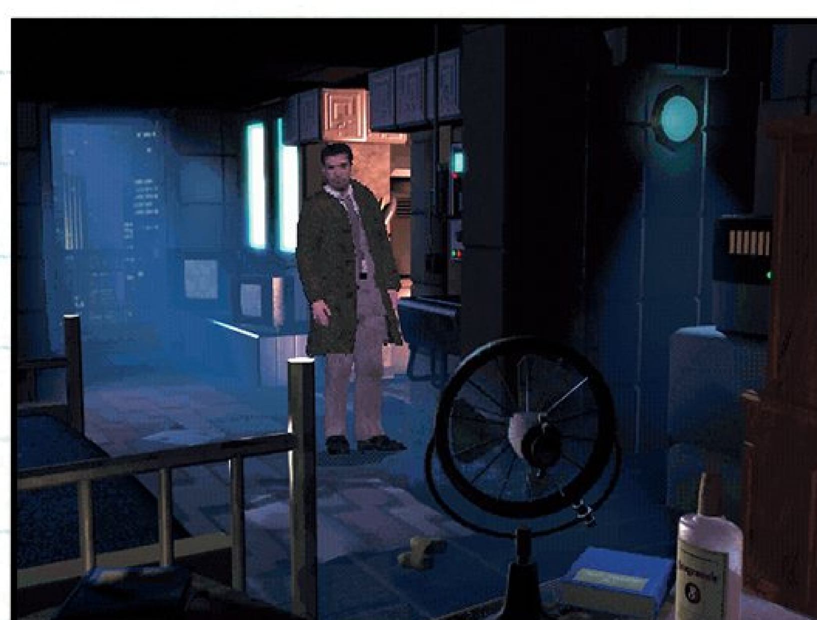


Обменявшись информацией с нашим монстром, я сел за эспер — рассмотреть получше фотографии. На диске было **два снимка**. На первом я увидел старика за конторкой. Я увеличил область с рабочим местом Люси и увидел **меню** одного китайского ресторанчика. Затем я увеличил **голову Люси** (ее закрывала клетка). Уже кое что. А она ничего, в свои 14. Потом я рассмотрел лодыжку (чуть выше кроссовка) и увидел маленький **браслет с фигуркой стрекозы**. На втором снимке я увеличил **голову темной фигуры** в проеме — его, как я узнал позже, звали Кловис, и он был рипом. Затем я увеличил фрагмент с наземным седаном на улице. А потом, только его номер; он оказался местным. После чего я пошел в лабораторию — поговорить о результатах экспертизы. Оказывается, старик был жуликом: половина его зверей оказались китайскими подделками-анимоидами. Я решил слетать в чайнатаун и поговорить с владельцем ресторанчика, в меню которого я, конечно, не нашел горячих сосисок.





В городе все говорили на ситиспик — смеси английского, французского, китайского и еще бог знает чего. Я прекрасно объяснялся, и переводчик был мне не нужен. Я попытался выудить кое-что у Гордо в красном пиджаке, владельца одного ночного клуба, но он удалился. Поговорив с барменом, я решил зайти на кухню и расспросить повара. Бедняга так занервничал, что опрокинул на меня чан со своей похлебкой — я еле успел отскочить вправо (не успей я — он бы ушел). Я сразу погнался за ним, минуя мусорный бак с бомжом. Когда я поднялся по лестнице, он спрыгнул сзади. Моя реакция меня не подвела — понадобилось несколько выстрелов для того, чтобы уложить этого рипа. Затем я обыскал труп и спустился вниз, к полицейскому спиннеру Гэффа. Старина Гэфф был мне как отец, всегда давал полезный совет и предостерегал от глупостей. В этот раз он также сообщил, что недавно рипы серии Нексус-6 угнали лунный челнок и перебили весь экипаж — 60 человек погибло. Теперь эти рипы явились на Землю и болтаются в нашем городе. Сказал, чтобы я был осторожен с ними. Меня это насторожило: зачем рипам понадобилось на Землю? Здесь их ждала только смерть, и им это было прекрасно из-



вестно. Тут я вспомнил про бомжа и мусорный бак. И уже через несколько минут возвращался к своему спиннеру с грязным **номерным знаком** из помойки в кармане плаща, изрядно запачканный, но довольный. «Хватит на сегодня», — решил я и полетел домой.

Моя собака Мэгги стоила мне целого состояния — почти все заработанные мной деньги я отдал за нее. Я хотел, чтобы моя собака была живой — все же это единственное существо, которое любило меня, она была готова на все ради меня. Покормив Мэгги, я вышел подышать вечерним смогом на балконе — там всегда хорошо думалось. Это была моя первая «отставка» для



рипа серии Нексус-6, и что-то мне показалось в нем странным, что-то неуловимое во взгляде, в движениях, какое-то нечеловеческое желание жить. Я уже начал было его мысленно жалеть, но тут же одернул себя, ведь он был одним из убийц. Прослушав автоответчик, я включил телевизор и лег спать.

Акт 2

Наутро мне позвонил Гуза и сообщил о но-



вом деле. Кто-то убил инженера из Тайрел, и не просто убил, а позаботился о том, чтобы того разнесло на мелкие кусочки. «Не иначе, как кто-то из отморозков», — так Гуза называл рипов. Через пять минут я был



на месте.

Охранник сказал, что убийца притворился посыльным с пиццей, и протянул мне **диск** из камеры наблюдения — я просмотрел

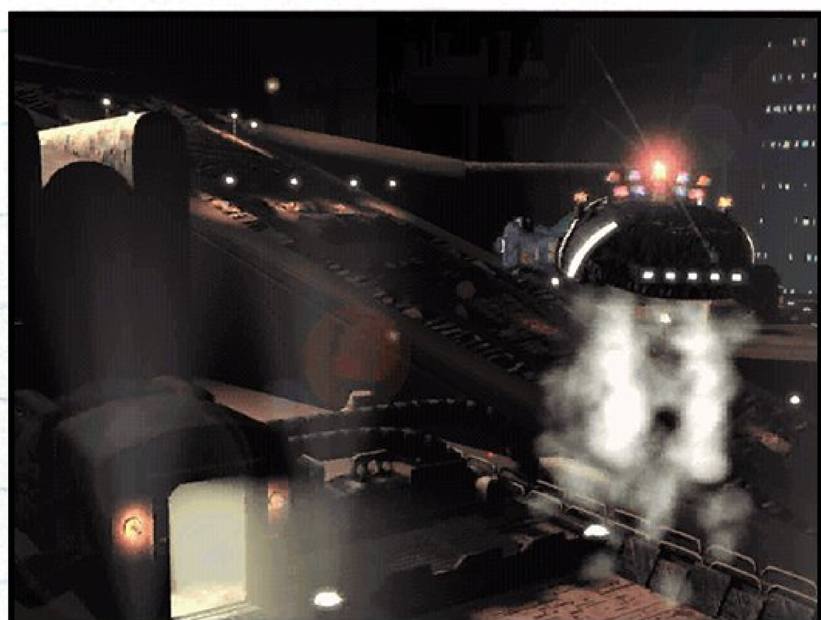


его позже на эспере. Поднявшись на лифте, я снова увидел **побрякушку в виде стрекозы** на полу. Рядом валялся **рекламный проспект** по серии Нексус-6. Окинув взглядом мониторы, я обратил внимание на системное сообщение: «Unauthorized access: 12 times» — кто-то пытался влезть в тайреловский компьютер и похитить данные по структуре ДНК рипов серии Нексус-6. Я сложил два плюс два и в раздумьях вошел в антигравитатор. Поговорив с фотографом, я обыскал комнату: **пластиковый пакет из Kingston Kitchen, собачий ошейник с именем Рикки**. Пересилив себя, я все же осмотрел то, что осталось от инженера, и поднял обгоревший **шнур-детонатор**. Одна мысль не давала мне покоя: почему понадобилось его взрывать? Почему убийца просто не застрелил жертву? Я вышел и снова внимательно осмотрел компьютеры в лаборатории. Пароль? На собачем ошейнике? А почему бы и нет? Я оказался прав — из лифта я выходил уже с **дискетой** с информацией по ДНК в кармане.

Крис уже что-то вынюхивала. Она работала



в соседнем департаменте и была девушкой что надо. Всякий раз при встрече я тайно любовался ее задницей — она знала об этом и не скрывала своего удовлетворения. Но что-то предостерегало меня от дальнейшего сближения с ней, хотя она была бы не прочь, о чем сама иногда прозрачно намекала. Годы работы приучили меня быть осторожным: сегодня травишь ты, а завтра травят тебя, а может просто в моей холостяцкой жизни не было места для женщины. Что ж, если наши расследования пересекутся — кто знает? Я попрощался с Крис, поговорил с охранником и отправился в учас-



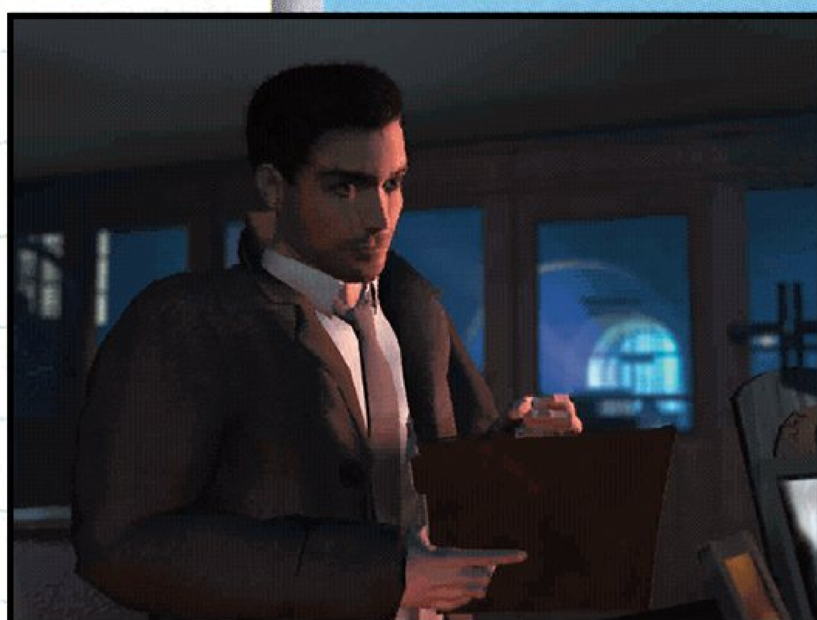
ток.

Обменявшись данными с нашим монстром, я засел за эспер и внимательно рассмотрел

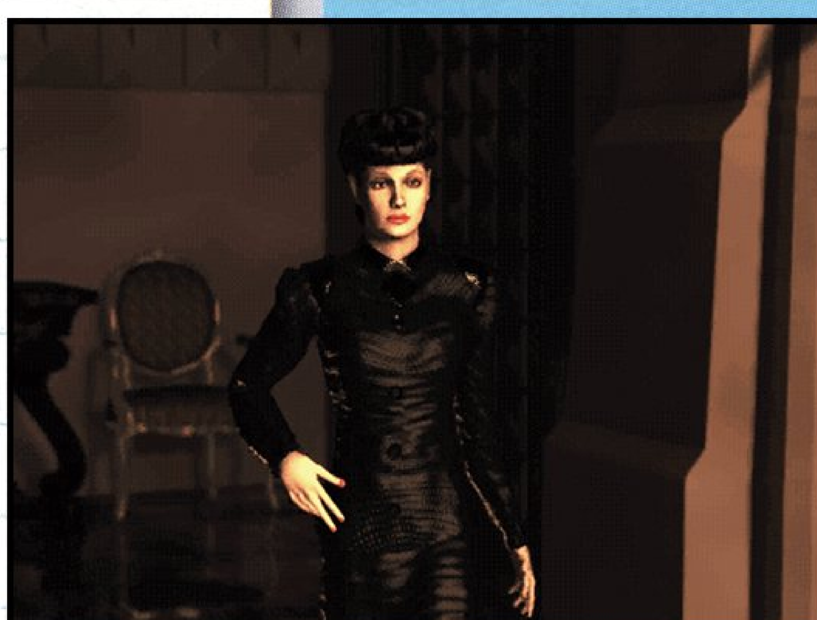


фотографию. Увеличив лицо убийцы, я снова увидел **стрекозу**, только теперь у него в ухе. На **ошейнике** собаки была написана кличка. И под конец мое внимание привлекла **картонка из Kingston Kitchen** в ящике слева. Для того, чтобы получить целостную картину из кучи разрозненной информации, я решил поговорить с самим Тайрелом — владельцем Тайрел корп., занимающейся производством и поставками репликантов во внешние миры. Я надеялся, что он прояснит кое-что. Охранник в Тайрел сказал, что встречу с боссом можно назначить только через его помощника. Вот я и решил попросить своего босса — Гузу, чтобы он все устроил. Гуза обо всем договорился, и на вечер мне была назначена встреча. Спиннер мчал меня в Тайрел корп. — я надеялся получить ответы на свои вопросы.





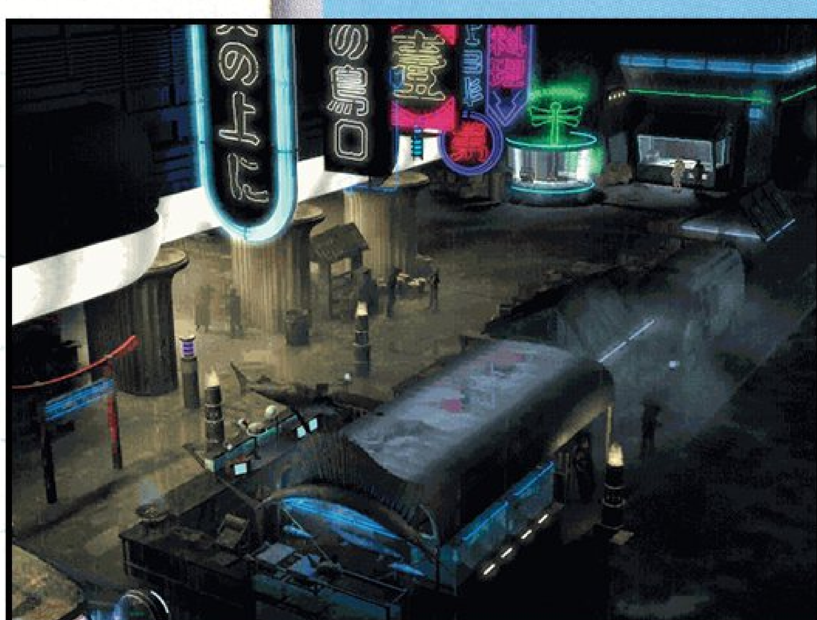
Помощницей Тайрела оказалась очаровательная молодая женщина по имени Рэйчел. Из разговора с ней я кое-что понял: репликанты живут только 4 года. Кому могла понадобиться информация об их ДНК? Им же самим. Они хотят продлить свою жизнь и не остановятся ни перед чем. Затем сам Тайрел подтвердил мои предположения. Тайрел рассматривал репликантов только с позиции эффективного управления, он говорил: «Если дать им прошлое, это станет амортизатором для их эмоций, и мы сможем лучше их контролировать». Вот почему для рипов так важны были воспоминания. После этого я был вынужден удалиться, унося в сердце приятное воспоминание о Рэйчел.





Я вспомнил о некоем Спенсере, который томился в казематах нашего участка за саботаж и митинг на заводе Тайрела. Прочитав о нем все, что было в нашей машине, я спустился вниз и расспросил его о других участниках митинга в защиту рипов. Он упомянул Изо. Я решил, что пора слетать на базар Анимоидов — уже две ниточки вели туда: Изо и побрякушки в виде стрекозы.





Давно я здесь не был. Но с тех пор, кажется, так ничего и не изменилось. Все те же торговцы дарами моря и мясом, маленькие грязные магазинчики, бар прямо под открытым небом и драгдилеры. Я шел по улице, вглядываясь в лица прохожих и вывески над лачужками. Одна из них привлекла мое внимание: «DragonFly» — на местном диалекте это означало «стрекоза». Побрякушки, которые я нашел, тоже были в форме стрекозы. Я решил поговорить с торговкой, и она пообещала кое-что разузнать о том, кто в последнее время покупал подобные вещи. Напоследок я купил у нее **браслет** с выгравированной надписью «Мэгги» — она-то думала, что это имя моей девушки, хотя так звали собаку. Я

Владимир ПРЫГИН

рассмеялся про себя — похоже, я становился все более сентиментальным. На прилавке стояла **клетка** с каким-то насекомым — женщина назвала его «скорпионом». Забавная зверушка — никогда не видел раньше живого скорпиона. Я подразнил его пальцем, и тут эта тварь укусила меня. Никогда не забуду лицо той торговки — оно мгновенно сделалось белым, и она истошно запричитала что-то на своем китайском. Из ее слов я только и смог разобрать: «яд» и «смертелен». Это показалось мне странным — я не чувствовал себя хуже, хотя по ее словам выходило, что яд действует мгновенно. Поняв, что я не собираюсь отдавать концы, женщина понемногу успокоилась и сказала, что если уж яд не подействовал сразу, то не подействует вообще. Меня одолевали беспокойные мысли: «Почему яд не подействовал? Ведь я чувствовал укус — он должен был подействовать». Недоброе предчувствие надолго поселилось в моей душе.

Это показалось мне странным — я не чувствовал себя хуже, хотя по ее словам выходило, что яд действует мгновенно.

Я решил поговорить с Хасаном, торговцем змеями, расположившимся рядом. Он рассказал о подозрительном типе, Бобе, владельце оружейного магазинчика на улице за углом. Тот якобы угрожал его жизни. Чем не рип? Решив проверить «подозрительного» типа, я отыскал его магазинчик.



Боб оказался ветераном космической пехоты, инвалидом. Его небольшой магазинчик, похоже, приносил стабильный доход. Я спросил, не покупал ли кто у него винтовки старого образца, гильзу от которой я нашел в магазине животных. Но он лишь посоветовал поискать Изо — тот, по его словам, был изрядным проходимцем и мог достать все что угодно. Я протестировал его на VK — тесте Войта Кампфа. Эта хитроумная машинка могла даже в темноте определить, рип перед тобой или человек — только дай ему ответить на 10 вопросов. Похоже, тест ему понравился. Его счастье. Я купил у него патроны для пистолета и вышел на улицу. В соседней подворотне я заглянул в забегаловку Kingston Kitchen и показал торговке фотографии подозреваемых, но ничего путного так и не добился.

Эта хитроумная машинка могла даже в темноте определить рип перед тобой или человек — только дай ему ответить на 10 вопросов.

В баре я пропустил стаканчик и двинулся дальше. Изо оказался продавцом магазинчика «Green Palace». Я сильно достал парня — он выхватил какой-то древний фотоаппарат, ослепил меня вспышкой и кинулся наутек в свой





магазин. Ох, уж эти раритетные штуковины! Не дожидаясь, пока у меня прояснится в глазах, я схватил камеру, **два снимка** и бросился за ним. Отстрелив замок на двери, я спрыгнул вниз и оказался в подвале. Ба! Да этот паренек, оказывается, снабжал



оружием всю округу. Я увидел кучу ящиков с винтовками старых моделей и патронами для них. Целый арсенал — Боб бы и то позавидовал. Мне было некогда их рассматривать, и я кинулся дальше в проход. Канализация, трубы — вечно приходится шляться по таким местам. Похоже, Изо забрался наверх по лестнице слева. Я последовал за ним. А вот и он! Наверху мы быстро скрутили паренька с оказавшейся тут, как тут Крис. Когда она уводила Изо, я поймал себя на мысли, что любуюсь ее задницей дольше, чем обычно. Пора было с этим завязывать. Я шел к своему спиннеру и думал. И тут меня осенило: кому-то очень понадобился код ДНК рипов, кому-то, кто мог бы убить ради этого. И если это произошло даже в здании охраняемой Тайрел, то что уж говорить о независимых лабораториях, работающих в DNA Row, без всякой охраны и покровительства. Этот кто-то, кем бы он ни был, обязательно туда заглянет и попытается добыть код ДНК еще раз. Я отправился туда немедленно.



Сначала я пошел под мост направо — в Chew's Eyeworld. Сам инженер Чео показался мне очень напуганным. Я узнал, что он, его коллега Моради и некие близнецы обедают все время вместе, но сегодня Мораджи не пришел. Нехорошее предчувствие закралось в мою душу — я должен был найти Мораджи. Его лаборатория находилась под мостом налево. Когда я вошел мое сердце забилось вдвое чаще: Мораджи сидел прикованный наручниками к железной двери, на его лице были заметны следы побоев и похоже, все это могло взорваться с минуты на минуту. Я не колебался ни секунды — отстрелил наручники, и мы вместе выбежали на улицу, подальше. Но он все-таки не успел. Он умер у меня на руках, только и прошептал, что от него хотели код ДНК, и что я должен предупредить близнецов — по лестнице наверх. «Все-таки не успел, еще один труп на твоей совести», — ругал я себя, поднимаясь по лестнице. Внутри, в красном манекене, я нашел **конверт с деньгами** от торговца животными, а на **автоответчике** было сообщение от какого-то Себастиана из Брэдбери. Я решил расспросить о нем у глазника в Chew's Eyeworld.

Оказалось, Себастиан живет в Брэдбери, на соседней улочке, слева от глазника. В его



доме было полно этих напичканных электроникой биороботов — он занимался исследованиями в области искусственных нервных систем. Его самого я не нашел, но, порыскав по комнатам, нашел его лабораторию. Когда я включил **розетку-пилот** на полу, заработал принтер, возобновляя прерванную сессию печати — у меня оказалась распечатка исследований Себастиана по структуре ДНК. В туалете я нашел лестни-



цу наверх и поднялся. Ремонт здесь не делали уже давно — вода с крыши лилась непрерывно. В глубине коридора стоял шкаф, а через дыру в потолке лилась вода. Я выбил весь **правый ряд стекол** в полках шкафа и залез на крышу. Что было дальше



— я не помню, кажется меня били.

Акт 3

Какие-то смутные воспоминания заполняли мой мозг. Очнулся я привязанным к стулу в какой-то маленькой комнатке (как я узнал позже, это была гостиница Юкон) и увидел Люси. Она поцеловала меня и убежала, а я лишь отметил про себя, что для своего возраста она все же очень неплохa.

На стуле я допрыгал до окна в глубине и перетер веревки об острый угол тумбочки. На полу под стулом, рядом со столом, я нашел **кусок сыра**, а из куклы, с которой играла

Владимир ПРЫГИН

Люси, вывалился **жетон** от игрового автомата, какие обычно стояли в ночных клубах. Рядом с матрасом лежала **фотография**.

В коридоре я поговорил с Леоном, но он не видел моих похитителей. Я зашел в его комнату в глубине — здесь побывали полицейские ищейки, но даже после их обыска я сумел найти **полицейский значок** Холдена в верхнем ящике (бедняга работал по делу об угоне челнока до меня, но был убит) а в ванной какую-то странную пластину, похожую на **чешуйку**. «Откуда у рипов чешуя?» — думал я, выходя из здания гостиницы, когда увидел на улице разбитый понтиак — он как раз подходил под описание



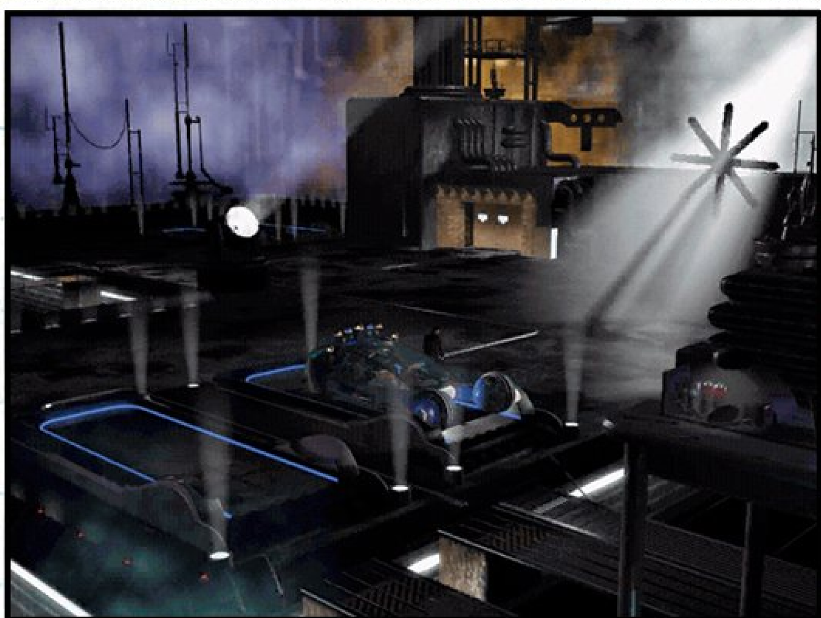
машины убийц. «Если прогнать эту информацию через компьютер, то можно будет установить это наверняка». На переднем сиденье я нашел какую-то **обертку** и сунул ее в карман. Зайдя за угол здания, я очутился на знакомой улочке, быстро нашел свой спиннер и отправился в участок.

Я оказался прав — это была та самая машина, кусок обшивки которой я нашел на пожарном кране перед магазином животных. Она была зарегистрирована на имя Декторы, танцовщицы из ночного клуба. Тут я вспомнил о фотографиях и сел за эспер. Я уже не помню, что было на снимке Изо на заднем плане, когда меня ослепила вспышка: не то **фото Декторы**, не то странный предмет (**чешуйка**) в руке посетителя бара. На втором снимке Изо я снова рассмотрел **Кловиса** и еще заметил **видеокамеру** на стене бара — надо будет сходить к бармену за пленкой из нее. Когда я дошел до последнего снимка — мое сердце сжалось. Это был похищенный лунный челнок! Но кроме Кловиса и Садика, на снимке рядом с корпусом корабля я увидел **себя**! Но этого не могло быть! Я не мог быть там! Что за черт... А еще справа я увидел зеркальный желтый **кусок обшивки**.

Я был настолько потрясен, что не сразу взял себя в руки. Когда я немного успокоился, то решил слетать на базар Ани-



моидов и взять у бармена **пленку** из камеры, а заодно поговорить с торговкой скорпионами — может, разузнала для меня что-нибудь насчет драгоценностей? Я оказался прав — следы вели в квартал ночных клубов. Торговец рыбой сказал, что чешуйка, которую я нашел в комнате Леона — не рыбья, а змеиная, и отослал меня к Хасану. После этого я почувствовал, что ужасно устал, словно я не спал



уже целую неделю, и отправился домой.

Рассмотрев новый снимок на эспере, я увидел стоящего ко мне спиной **Гузу**! Какого черта! Что он там делает? Справа я также увидел **Изо** с фотокамерой. Итак, надо было еще раз вспомнить, что же со мной произошло. Я слетал в Брэдбери и поговорил с Себастианом. Милый парень, но тол-



ком мне не помог. Тогда я вспомнил про машину — покупка была зарегистрирована в районе Hysteria Hall, в гараже Ларри по



прозвищу Свернутая Нога — я слетал к нему, чтобы выяснить побольше о покупателе, Декторе. Гараж Ларри был в двух шагах от зала игровых автоматов. На улице я поговорил с торговкой хот-догами и ее клиентом. Я показал ей обертку, которую нашел



в машине, и сыр из гостиницы. Она подтвердила, что это обертка от ее хот-догов, и что такой сыр используется как тайный ингредиент в забегаловке Kingston Kitchen. А девушку Люси, которую я искал, они оба как-то видели в зале игровых автоматов рядом — я тут же вспомнил про найденный жетон. Осмотрев зал игровых автоматов, комнату с кривыми зеркалами в глубине,



Люси я нигде не нашел. «Боже, современная молодежь совсем не изменилась, если до сих пор популярен Red Alert!» — думал я, забираясь в спиннер. Слетав в Kingston Kitchen и поговорив с хозяйкой насчет сыра, я отправился в квартал ночных клубов. Пора было их потрясти, может быть, кто-нибудь что-то знает.

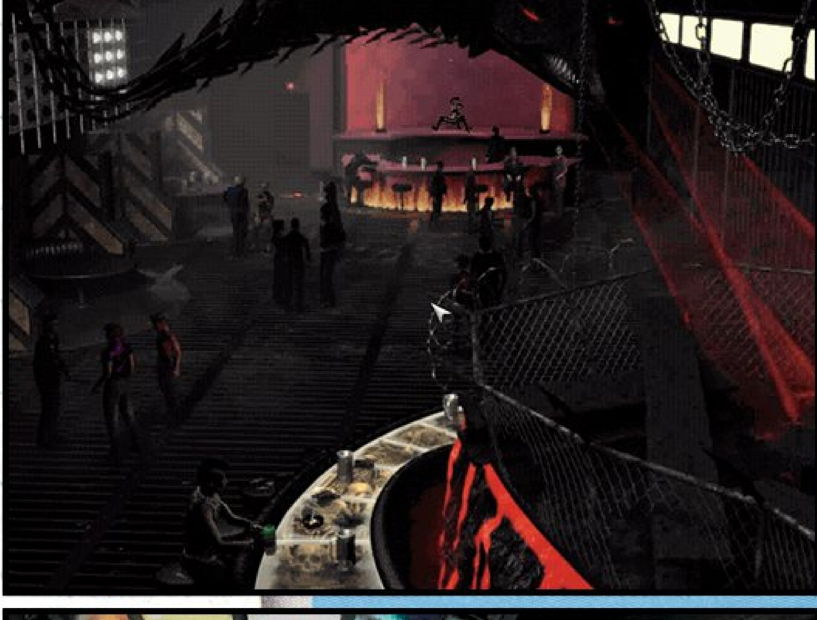


Я отправился прямиком в бар Тэффи и встретил у стойки Гордо. Он сильно разнервничался, когда я сказал ему, что знаю о том, что он таскает сыр своим друзьям рипам. После своего выступления он выбежал наружу — я последовал за ним. Мне говорили, что он вообще был каким-то чокнутым: то кричал, что он рип и его нужно пристрелить, то сам, чуть что, хватался за пистолет. Сегодня он просто решил смыться — его счастье. Больше я его не видел.



Я решил снова слетать в Hysteria Hall и после второй попытки я нашел там Люси. У меня просто рука не поднялась на нее, хотя я знал, что она рип. Она подтвердила, что той ночью в магазине старика были ее отец, Кловис и дядя Зубен, первый рип, отправленный мною в отставку. Я отпустил ее и отправился в ночной клуб EarlyQ, напротив бара Тэффи.

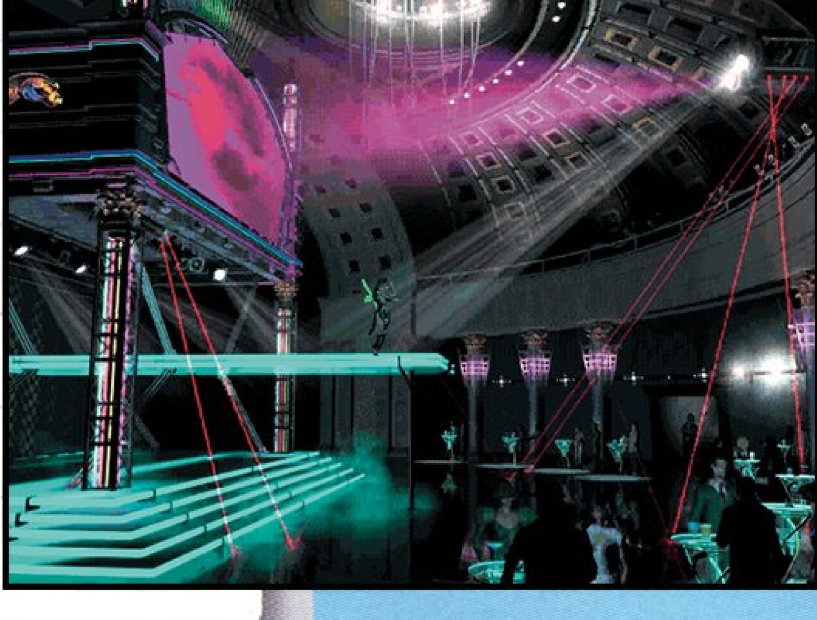




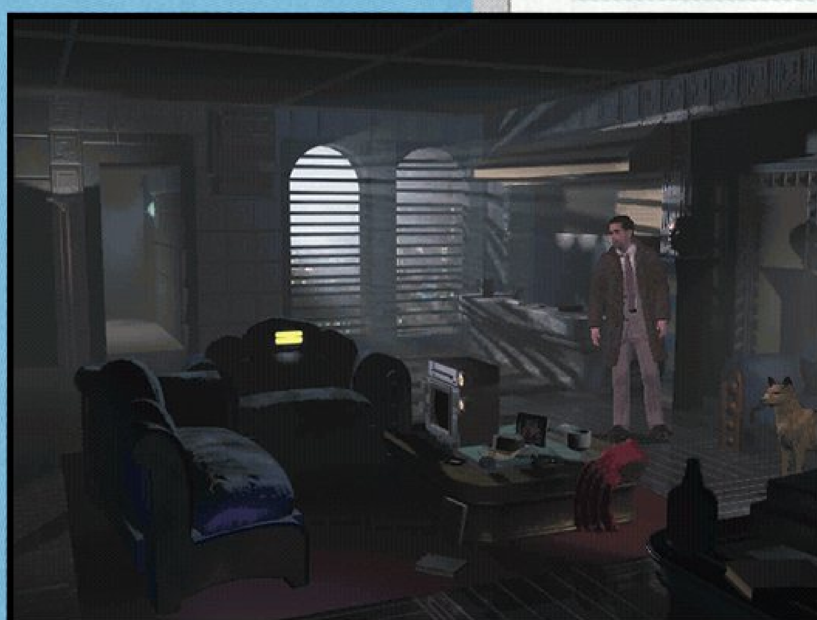
Я всегда испытывал слабость к танцовщицам в барах — попытал счастье и на этот раз, но безуспешно, зато это отвлекло вышибалу, а я, тем временем, проскользнул во вращающуюся ложу слева, которую заметил еще при входе. Там девочки EarlyQ развлекают только богатых клиентов. Поговорив с EarlyQ — он был как всегда в красном фраке — я решил дождаться представления. Через пару минут объявили выход Декторы. Она смотрелась потрясающе. Красота и грация богини. Весь зал смотрел на нее и не мог оторваться. Я увидел, что вышибала тоже увлеченно наблюдает за ней, и решил воспользоваться этим, чтобы поискать чего-нибудь в кабинете EarlyQ. Пока Дектора танцевала, я выбежал тем же путем, через ложу-вертушку, а оттуда — в дверь слева от сцены с первой танцовщицей (вышибалы не было). В кабинете EarlyQ, на столе, я нашел **чек**, подтверждающий покупку драгоценных украшений одной коллекции в форме стрекозы — я видел их на сценическом костюме Декторы. Здесь же было полно мониторов — EarlyQ мог следить за всем, что происходит в заведении, при помощи скрытых камер. Включая гримерные девочек.



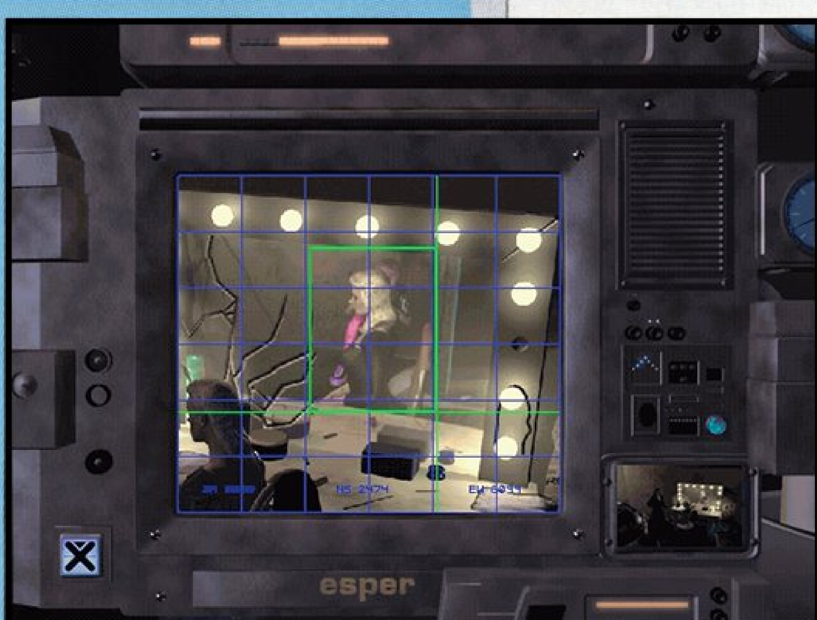


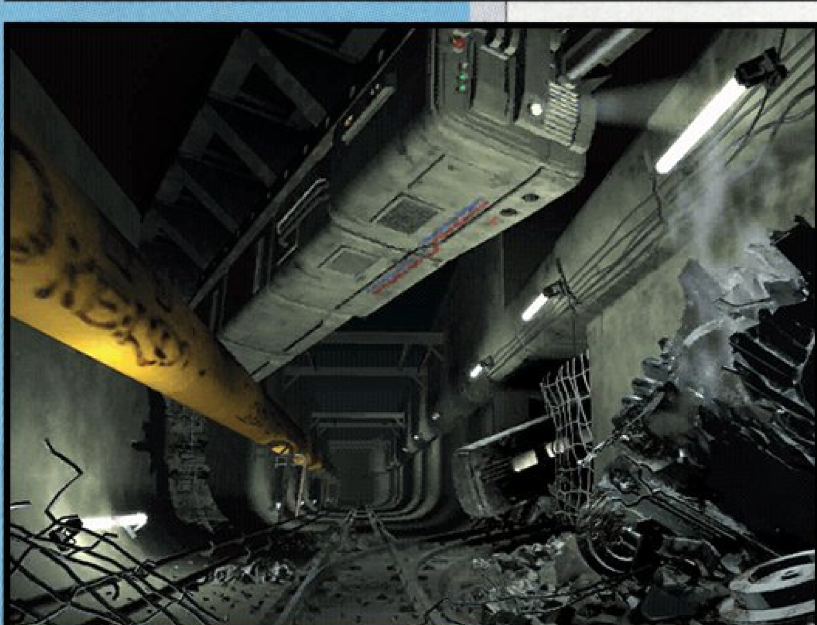


В урне рядом с дверью я нашел **диск** — но тут появился сам хозяин. По его побелевшему лицу я понял, что на диске компрометирующая его информация. Он предложил выпить и заключить сделку, но я догадывался, что на уме у этого проходимца. Я выхватил пистолет, и игра пошла по моим правилам (не сделай я этого — он бы меня напоил снотворным). EarlyQ сразу стал сговорчивее и дал мне **фото** парня Декторы, но диск я все равно оставил у себя. Я вышел из кабинета, сопровождаемый его проклятьями.









Просмотрев диск и фото дома, я понял, что EarlyQ был как-то связан с Люси и зачем-то покупает скорпионов ящиками (его **фигура** была видна в проеме двери в отражении зеркала на фото с прихорашивающейся Декторой — он разговаривал с Люси. На этой же фотографии слева, за ящиком, лежала **коробка скорпионов**), а к Декторе приходил **Кловис**, при этом свидетелем разговора была Люси — ее **отражение** я увидел в зеркале, за Декторой. Дектора, похоже, становилась следующим звеном в цепочке. Я решил зайти к ней в гримерную, слева от сцены, где она танцевала. Она была столь прекрасна, что поначалу я забыл зачем пришел. В вазе с цветами я увидел **записку** со стихами от Кловиса. Но все обернулось не так, как я ожидал. Я очнулся на электрическом стуле, и если бы не Крис, появившаяся как всегда вовремя, мне был бы конец.

Оказавшись в старой подземке, я побежал направо к заброшенному перрону и поднялся по лестнице на улицу. Крис ждала меня там. Мы договорились действовать вместе, чтобы поймать Дектору в EarlyQ. На сцене, где выступала Дектора, мы разделились: Крис должна была проверить гримерную, а я — верхний этаж, справа, вверх по лестнице. Меня ослепил луч кинопроектора, я выхватил пистолет и стал стрелять, стараясь попасть в лампу (еще мгновение — и я был бы мертв). Я увидел, как Дектора поднимается вверх по лестнице, и последовал за ней. Я не стал убивать ее, хотя мог бы. Какое-то сильное чувство начинало зарождаться во мне по отношению к ней. Я ничего не мог с собой сделать: просто опустил пистолет и дал ей уйти, а потом солгал Крис, что не смог догнать ее. Но я еще и не подозревал, что ждет меня дальше. Минутой позже меня объявили в розыск в связи с убийством Изо. Это означало, что кто-то подставил меня. Теперь у меня не было ни спиннера, ни дома, ни друзей, а каждый полицейский мог пристрелить меня, как собаку. Единственным безопасным местом теперь оставалась городская канализация. Вдобавок, теперь я не знал даже, кто я — бегущий по лезвию МакКой или свихнувшийся рип с имплантированными воспоминаниями. Но одно я знал точно: я не убивал Изо.

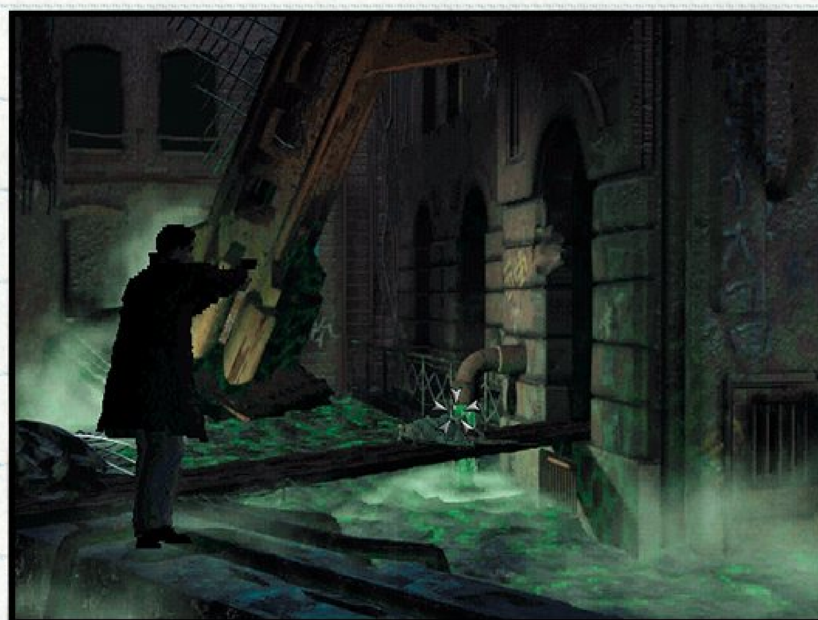
Акт 4

В заброшенном метро я побежал налево, через комнату с электрическим стулом, дальше по платформам, через покрытый зеленой плесенью перекресток, вниз по



лестнице и до предела влево. Я хотел, пока не поздно, забрать вещи из квартиры — вошел в лифт и поднялся на свой этаж. Черта с два! В моей комнате поселили нового постояльца, а ружье в его руках выглядело солидным аргументом. Моя Мэгги! Где она?

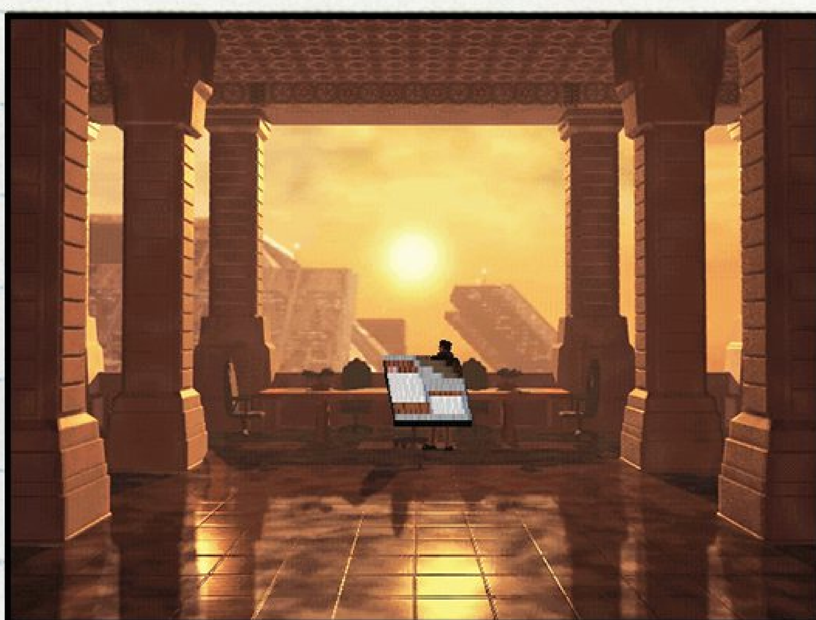
Что мне оставалось делать? Надо было выяснить, кто меня подставил. Я спустился обратно в канализацию и добрался до знакомого заплесневелого перекрестка. С него можно было идти в 4-х направлениях. Посередине я увидел рычаг — он выдвинул мостик справа. Я пересек мостик и оказался в подвале Изо: надо было для начала запастись **новой обоймой** из его ящиков. Вернувшись на перекресток, я побежал дальше — прямо, в трубу. Труба вела в чайнатаун, а я повернул направо и спустился на лифте в подвал к бомжу Буму. По его описанию я понял, что двое рипов Кловис и Садик часто встречались здесь с кем-то третьим, с толстяком. Когда бомж заснул, я осмотрелся: слева был обширный резервуар с круглой площадкой в центре. Я пошел направо. Никогда не любил крыс. Я увидел мерзкие глаза, сверкающие в темноте, еще до того, как встал на доску-мос-



тик. Дойдя до середины (она бросилась на меня) я отбежал назад и расстрелял ее с края ямы, а затем пересек мостик. Я попал в подвал лаборатории сиамских близнецов в DNA Row. Одна голова хорошо, а две лучше — это о них. Я, наконец, понял, кто меня подставил. Вот уж не думал, что это мой



босс, Гуза. С близнецами мы заключили сделку — я должен был достать для них информацию по структуре ДНК рипов из кабинета самого Тайрела в обмен на досье Гузы. Только так я мог бы реабилитироваться. Я вышел из их лаборатории во вторую дверь, между входом и лестницей. Затем я пересек балкончик и по лестнице поднялся наверх. Попасть в вентиляционную шахту Тайрел корп. оказалось просто. Я бегом бросился к лифту, пока меня не засек охранник. В кабинете Тайрела, на столе, я нашел **дискету** с информацией. Быс-



тро спустившись на лифте, я тем же путем вернулся в лабораторию близнецов.

Досье Гузы было у меня в руках — этот проходимец уже давно вел двойную игру, торговал оружием и информацией налево (я вспомнил, что видел листок со списком очередной партии нового вооружения у него в кабинете на столе, но тогда не придал этому значения, хотя мог бы взять его, пока босса не было на месте). Теперь я мог свободно диктовать свои условия. Оставалось только, не привлекая внимания, позвонить ему и поставить в безвыходное положение. Где был ближайший **видеофон**? В баре Тэффи? Но тут я вспомнил, что видел один над лабораторией, в комнате близнецов. Я поднялся туда по лестнице наверх и позвонил. Гуза был взбешен, но быстро понял, что к чему. Ему ничего не оставалось делать. Он должен был снять меня из розыска и вернуть мне мою квартиру. И мою собаку. В обмен на свое досье. Я держал его за жабры. Мы договорились встретиться на круглой площадке над резервуаром, слева от дома Бума. Гуза сказал, что все сделал, но нас выследили рипы. Я лишь видел, как его грузное тело, изрешеченное пулями, упало в воду. Я не стал ждать своей участи и бросился бежать. Я все еще сомневался, был я рипом или нет. От Гузы я узнал, что то, чего я так боялся, правда: я прилетел вместе с Кловисом и другими на челноке. Они использовали меня, чтобы проникнуть в полицейское управление. Вверх на лифте из комнаты Бума — и я снова оказался в трубе. Крыса — меньшая из неприятностей. Кловис вывернул мне руку с такой силой, что я закричал. Останься я на мгновение — мне был бы конец. Я должен был многое осмыслить и отправился к себе домой. На улице перед домом я встретил Гэффа. Похоже, он не гнался за мной.

Акт 5

Мэгги! Она лежала на полу. Тело было еще теплым. Ее застрелили в голову. Одним выстрелом. В пепельнице еще дымилась **сигарета**. Lucky Strike — такие курила Крис. Она играла в открытую. Это было ее последним предупреждением — она давала мне последний шанс, чтобы уйти. С тяжелой головой я подошел к телефону. Начиная с этого места мои воспоминания раздваиваются. Похоже, имплантированные

Владимир ПРЫГИН



воспоминания пересекаются с настоящими, но какие из них реальные — я не могу определить до сих пор, мучаясь кошмарами во сне, поэтому привожу обе версии.

Первая версия

Звонила моя красавица Декторa. Мы договорились встретиться в гараже Ларри, снаружи на углу, взять у него какую-нибудь машину и уехать из города. Теперь мне было все равно. Моя собака была мертва и больше ничего не удерживало меня в городе, вдобавок я был одним из них и за мной гналась Крис. Сейчас, как никогда, мне нужен был кто-то близкий, кому я мог бы доверять, с кем мог бы разделить остаток жизни. Дектора в этот момент показалась мне ангелом, сошедшим с небес, чтобы помочь мне. Мы были созданы друг для друга, мы были одной плоти. Так мне казалось тогда, в момент глубокого душевного кризиса, но сейчас я думаю, что просто по случайному стечению обстоятельств Дектора позвонила в нужный момент первой. На ее месте мог быть кто-то другой. Могла быть, например, Люси. Сейчас я понимаю, что в тот момент я поехал бы с любой из них и моя жизнь, быть может, сложилась бы по другому.

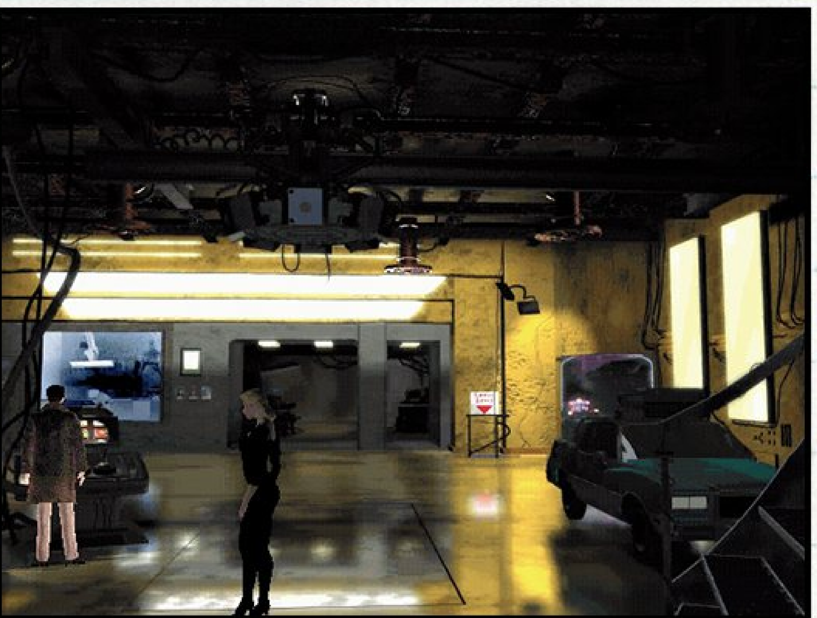
Я спустился в канализацию, миновал зеленый перекресток, комнату с электрическим стулом и побежал в глубину тоннеля метро. Дыра в левой стене тоннеля вела в подвал мастерской Ларри. Я под-

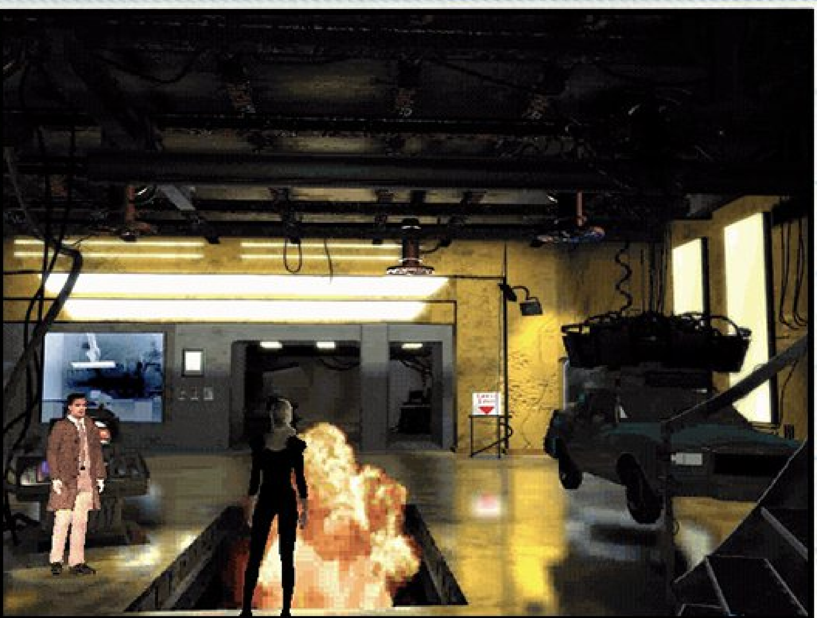


нялся по лестнице наверх, в гараж, и выбежал на улицу. Она ждала меня там, несмотря на дождь. Она была прекрасна. Мы вместе попросили Ларри одолжить спиннер — он дал **ключи** и указал рукой наверх. «Спасибо тебе, старина Ларри!». Мы поднялись по лестнице справа на крышу гаража, на стоянку. Но тут кто-то окликнул меня. Крис! Она не хотела упустить своего — награда за меня, видно, была большой. Деньги иногда заставляют людей предавать даже самых близких друзей — такой оказалась Крис. «Больше я никогда не смогу любоваться твоей задницей, Крис», — думал я в то мгновенье, когда доставал пистолет. Эта сцена отпечаталась в моем мозгу до мельчайших деталей: Сначала Крис наводит на меня пистолет, затем прищуривается и улыбается, что-то говорит про Мэгги, ах, да, то, что Мэгги была синтезированным репликантом. Выстрел! Крис отшатывается назад, еще выстрел, она



невидящими глазами смотрит на пистолет в моей руке и хрипит: «Отличный выстрел Рой, до встречи на небесах ... ах, черт, я забыла, что у репликантов нет души...». Что ж, до встречи, Крис. Ни один из спиннеров на крыше не работал, и мы





с Декторой спустились в гараж. По пятам за нами гналась полиция. Мегафоны снаружи призывали сдаться, не оказывая сопротивления. Что мы могли сделать? Над этой проблемой я и задумался в первую очередь. У Декторы была одна из самодельных бомб Садика, а мы стояли как раз над заброшенным тоннелем подземки. Если бы только достать наземную машину! И тут меня осенило: я подбежал к **пульту управления** магнитом слева и подцепил им старый седан у стены. Дектора швырнула бомбу на пол, и там образовалась дыра — в нее я и опустил седан. Бегом мы спустились по лестнице в подвал гаража, а оттуда — в тоннель. Седан был слегка потрепан, но на ходу. Мы сели в машину и помчались по бесконечному тоннелю вдаль. Я не знал, куда мы едем, и меня это абсолютно не волновало. Подальше от города — для начала. Я так и не смог собрать всю информацию по ДНК, так что у нас в запасе оставалось немного времени — наши жизни скоро прервутся, и я хотел, чтобы мы оставались вместе до конца. Поэтому я решил просто ехать вперед, пока этот тоннель куда-то вел нас.

Вторая Версия

Я отказался ехать вдвоем с Декторой: у меня был шанс спасти всех репликантов — информация по ДНК. Я должен был разыскать Кловиса и остальных. Дектора сказала, что они готовят челнок к отлету и ждут меня там. Я спустился в канализацию и в следующем отсеке, вместо того, чтобы бежать прямо, повернул в тоннель налево, в глубину. Широкий коридор привел меня в комнату со стелющимся по полу туманом. Там я подстрелил двух крыс — сначала справа, а потом спереди. В конце следующей комнаты я увидел небольшую арку слева и вошел внутрь. Внимательно посмотрев под ноги, я увидел натянутый **шнур-ловушку**. Оглядевшись по сторонам, я заметил и саму адскую машинку Садика в центре комнаты. Обезвредив бомбу, я вышел на пустырь. Крис! Она ждала меня с пистолетом наготове. Она отчетливо понимала, зачем я здесь. И я тоже знал это. Перед тем, как схватиться за пистолеты, мы в последний раз посмотрели друг другу в глаза. «Многое могло произойти между нами, но не произошло... По другому и не могло быть, теперь мы по разные стороны баррикад», — думал я, нажимая на курок. Ее тело медленно осело на землю и глаза закрылись. Я поднял странный предмет слева от меня, с земли. Он лежал под старой ржавой решеткой, и на нем было написано «**Плутониевый генератор**». Я подбежал к челноку и поговорил с Садиком. Им как раз не хватало двигателя. Он пропустил меня в челнок, и я увидел там Кловиса, Дектору и остальных уцелевших. У нас было все, что нужно для спасения — коды ДНК, челнок. Ничто больше не удерживало нас на Земле. Мы улетали туда, где нам не будут имплантировать чужие воспоминания. Все воспоминания будут только нашими.

P.S. Мне не хватает Крис, я скучаю по ней. Часто я вижу ее во сне. Мне снится, что было бы, если бы я тогда не дал Декторе уйти. В этом сне я никакой не рип, и мы вместе с ней расправляемся с командой Кловиса, последний оплот которой — неподвижный челнок. Он умирает последним, как капитан, остающийся на мостике своего корабля. Мы вместе с Крис — два сапога пара. Она — мой напарник и единственный по-настоящему близкий мне человек, а этого не купишь за деньги, и это лучше, чем иметь собаку.

Конец записей.

СИ



Она ждала меня с пистолетом наготове. Она отчетливо понимала зачем я здесь. И я знал это также. Перед тем, как схватиться за пистолеты, мы в последний раз посмотрели друг другу в глаза. «Многое могло произойти между нами, но не произошло... По другому и не могло быть, теперь мы по разные стороны баррикад», — думал я, нажимая на курок. Ее тело медленно осело на землю и глаза закрылись.

Владимир ПРЫГИН

Z.A.R.

Тактика и советы по прохождению игры

В прошлом номере «Страны Игр» мы уже кратко затронули основные игровые моменты **Z.A.R.**, и теперь настало время заняться им вплотную. Тактика ведения боя на открытом пространстве все еще остается новой для многих игроков, поэтому в дальнейшем мы



Летающие роботы представляют собой серьезную опасность

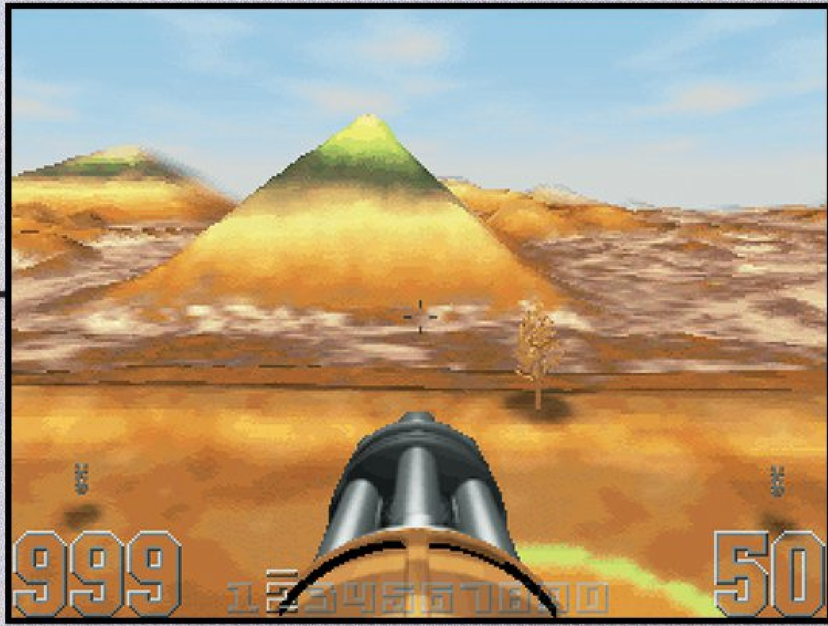
рассмотрим некоторые принципы и вопросы, связанные с ней.

Прежде всего, в **Z.A.R.** игрок не ограничен стенами тесных лабиринтов, но играть от этого становится отнюдь не легче — ведь от-



В кислотные озера желательно не прыгать

сутствуют спасительные стены, за которыми можно спрятаться, да и враги практически ничем не ограниченны. А вместе с тем вы постоянно рискуете попасть в озера кипящей лавы, в кратер вулкана или наткнуться на замаскированный в земле комплекс оборонительной системы, или упасть с высокого холма... Но, выработав свою собственную тактику, вы сможете не только с легкостью избе-



Эта пирамида очень хорошо обороняется

гать опасностей, но и делать это эффектно. Эта тактика включает в себя несколько советов, обязательных для выполнения.

☑Перед каждой миссией читайте задание от начала до конца: в нем содержатся не только прямые указания, но и некоторые предупреждения, советы и подсказки.



Миссия четвертая: Мрачная ночь

☑Для борьбы с каждым из врагов положено свое оружие и своя тактика, но универсально одно правило: лобовая атака в **Z.A.R.** невозможна из-за подвижности врагов, прихотливости территории, а также множества непредвиденных обстоятельств.

☑Помните, что чем меньше вы двигаетесь, тем меньше

Система I. Ворота в Z.A.R.

шансов у вас выжить. Даже неосмысленное движение порой бывает лучше, чем просто бездействие.

☑Боеприпасы не бесконечны. Когда вы соберете все, что лежало на карте, вам будут периодически сбрасывать какую-то помощь, но, тем не менее, советую быть экономнее.

☑Под водой можно находиться неограниченное время. Иногда подводное пребывание позволяет избежать неминуемой на первый взгляд опасности.

☑При уничтожении некоторых объектов (иногда даже тех, которые не нужно было уничтожать) появляется энергетический пакет, с помощью которого можно поправить свою защиту. Но будьте осторожны, направляясь к нему, — следите, чтобы вас не поранило случайным осколком только что уничтоженного врага.

☑Старайтесь не стрелять в землю перед собой — некоторые боеприпасы имеют склонность рикошетить, некоторые обладают слишком большой мощью, а мина под носом вообще никого до добра не доводила.

☑Прыжок — дело вовсе не простое, особенно если это прыжок в **Z.A.R.** Иногда обычный прыжок превращается в свободное неуправляемое падение.

☑Если вы долго не можете пройти какую-нибудь миссию, попробуйте сыграть в режиме неуязвимости (**F8**). Так, правда, вы ее все равно не пройдете, но, по крайней мере, разберетесь, что нужно было сделать. И, конечно же, никогда не мешает полетать над полем боя в виде бестелесного духа, разведав все стратегические ловушки и оценив мощь противника, чтобы потом учитывать их в дальнейшем.

А теперь несколько советов по каждой миссии в игре.

Миссия первая: Водный мир

Цель: ***Обнаружить и уничтожить ретрансляторы.***

Эта миссия вряд ли сможет вызвать у когонибудь затруднение. Немногочисленные враги ведут себя почти спокойно, но стоять на одном месте длительное время все же не рекомендуется. Собственно уничтожение ретрансляторов — дело нехитрое, при стрельбе по ним лучше всего постоянно двигаться. После уничтожения каждого из них вы обнаружите энергетический пакет, но будьте осторожны, подбирая его, следите, чтобы не попало осколком. Вступать в прямые стычки с врагами в этой миссии не так уж и просто — территория весьма прихотлива, а присутствие многочисленных озер будет только мешать. Лучше всего просто игнорировать их. На дне некоторых озер вы сможете обнаружить боеприпасы. Выполнив миссию, идите в появившийся телепорт.

Миссия вторая: Зыбучие пески

Цель: ***Обнаружить и уничтожить энергетический комплекс. Очистить планету от всех видов агрессивных механизмов.***

Проиграть в этой миссии можно, если только не выполнять правильную последовательность действий. Сначала нужно уничтожить всех роботов, затем — энергетический комплекс. Неподалеку от места вашей посадки находится ракетная установка — возьмите ее, по пути собирая боеприпасы. Враги не замедлят показаться. Среди них будет прыгающие дройды и летающие роботы. Прежде всего, займитесь «прыгающими». Прыгают они не постоянно — после каждого прыжка они на некоторое время остаются неподвижными на земле. Это и есть время для ваших действий. Лучше всего «прыгающих» уничтожать ракетами, но ни в коем случае не идите в лобовую атаку: относительно ровная местность делает их более точными и опасными противниками, кроме того, взорвавшаяся рядом ракета способна сильно повредить вам здоровье. Идите боком параллельно его движению. Уничтожив всех «прыгунов», залезайте на дюну повыше и поджидайте летающего робота. По нему лучше всего стрелять из обычной пушки. И потом уже можно уничтожить весь энергетический комплекс. При использовании мин будьте особенно аккуратны.

Миссия третья: Склоны отчаяния

Цель: ***Атаковать и захватить планету «Склоны Отчаяния». Оборона планеты должна быть уничтожена.***

На мой взгляд, самая простая миссия во всей игре. Дело в том, что здесь вам будут помогать роботы — летающие штурмовики типа «Карлсон». В принципе, от вас требуется минимальное участие, состоящее из сбора энергетических пакетов, падающих, как снег с неба, и уничтожение случайных врагов, которые не были замечены «Карлсонами».

Миссия четвертая: Мрачная ночь

Цель: ***Захватить склад иверия и предотвратить его уничтожение.***

Это первая миссия в игре, в которой могут возникнуть реальные проблемы. И хоть решаются они достаточно просто, следовало бы остановиться на ней поподробнее. Ваше начальное положение на карте — рядом со складом иверия. Вокруг него разбросано множество боеприпасов, а над ним кружат «Коршуны» и «Ястребы», которые нещадно бомбят вас и склад. Первое желание (набрать побольше оружия и перестрелять роботов одного за другим) абсолютно неверно. Дело в том, после трех десятков уничтоженных роботов, когда остаются лишь жалкие остатки от склада, нетрудно заметить, что врагов меньше не стало. Поэтому следует действовать так. Прежде всего, не обращая внимания на роботов, бегите к другому концу склада, где вы найдете пушку. Неподалеку на одном из холмов вы обнаружите два строения необычного вида (на карте в самой игре они не обозначены). Это — цель номер один. Заводы по производству боевых роботов должны быть уничтожены, и чем быстрее, тем лучше. Затем найдите холм повыше и уничтожайте «Коршунов» и «Ястребов». Через некоторые промежутки времени вам будут доставляться боеприпасы, которых на уровне может не хватить.

Миссия пятая: Коварный лабиринт

Цель: ***Уничтожить все объекты электронного комплекса слежения.***

Эта миссия потребует от вас знания элементарных маневров. Электронный комплекс слежения великолепно охраняется в небольшой долине, укрепленной стационарными пушками. Там же находится завод по производству механических гадов. Просто пойти и уничтожить все это дело не получится — не дойдете. Поэтому начните со сбора боеприпасов. Прямо сзади вас лежит очень полез-

Дмитрий ЭСТРИН

ная штука — смерчемет, обязательно найдите и подберите его. Будьте крайне осторожны: где бы вы ни находились, ни в коем случае не останавливайтесь — даже в самое укромное место могут попасть смертоносные снаряды, а роботы-камикадзе «Шмель» особенно опасны для неподвижной мишени. Собрав все, что можно, постарайтесь без особых потерь приблизиться к охраняемой долине. Далее просто-напросто ходите вокруг нее боком, то приближаясь, то отдаляясь, естественно, постоянно стреляя. Специальной цели, увы, нет, но особенной важности, по кому вы попадете, также нет. Используйте свой смерчемет — маленькие смерчи чрезвычайно эффективны в сосредоточении стационарных объектов. При применении такой тактики успех можно гарантировать. Если вы вдруг обнаружили, что защиты осталось совсем мало, а до победы — один шаг, то здесь можно использовать маленькую хитрость. На местности вы обнаружите множество разных строений, с виду совершенно бесполезных и никем не охраняемых. Однако после их уничтожения появляется энергетический пакет. Поправив защиту, продолжайте операцию.

Миссия шестая: Кровавые скалы

Цель: *Обнаружить и уничтожить транспортную колонну.*

Сравнительно просто. Сначала соберите всевозможное вооружение, в частности постарайтесь разыскать миномет, спрятанный в одном из ущелий (для этого используйте карту местности). Затем разыщите транспортную колонну и просто уничтожьте ее. В этом вам будут мешать многочисленные стационарные пушки, но с помощью простых перемещений попадания можно избежать. Специально заниматься их уничтожением не стоит.

Миссия седьмая: Осенняя грусть

Цель: *Уничтожить противовоздушные скорострельные ракетные установки «Щит».*

Нечто очень похожее вам приходилось делать на планете «Склоны отчаяния». Группа летающих роботов делает всю работу, а вы им старайтесь не мешать. Но здесь, конечно, предусмотрено более активное ваше участие. Ракетные установки располагаются обычно в маленьких ложбинках, поэтому из обычного оружия попасть по ним достаточно сложно. Однако такую проблему прекрасно решает смерчемет. Самое сложное в этой миссии — обнаружить ракетные установки, когда их осталось совсем немного. В подсказках перед миссией вам советуется обратить внимание на необычные черты рельефа местности, в которых обычно могут быть спрятаны эти самые установки. А я посоветовал бы кроме всего прочего попрыгать повыше, и подольше по территории.

Миссия восьмая: Снежный ком

Цель: *Атаковать и уничтожить танковую колонну.*

Просто удивительно, насколько в **Z.A.R.** отличаются результаты бездумной атаки и использование простоватых стратегических приемов. Миссия на планете «Снежный Ком» лишний раз демонстрирует это. Вы обнаружите себя в одном из ущелий. Прямо перед вами лежит пулемет, правее, за холмом — пушка. Берите все это и приступайте к уничтожению врагов. Технология очень похожа на уничтожение электронного комплекса слежения на планете «Коварный лабиринт». Просто ходите боком вокруг каждой боеспособной единицы, превращая ее небоеспособную. Единственное затруднение, возникающее в этой миссии — штурмовые бомбардировщики типа «Поцелуй Ада». Можно попробовать уничтожить их в самом начале, а танками заняться потом, а можно их просто игнорировать до самого конца, собирая энергетические пакеты.

Система II: Беспокойные миры

Миссия девятая: Кислотные озера

Цель: *Обнаружить и уничтожить завод и всех выпущенных им боевых роботов.*

По своей сложности миссия просто невероятна на первый взгляд. Дело в том, что завод, производящий роботов, находится в одном из кислотных озер, в котором Отшельнику плавать противопоказано. На самом же деле скафандр способен продержаться в кислоте около полутора минут, а этого более чем достаточно. Основная сложность заключается в том, что озер в миссии много, а вот завод один, и, что характерно, на карте он не обозначен. Поэтому выяснить, «куда нырять», можно только опытным путем или следуя моим инструкциям. В самом начале миссии переключитесь в режим карты. Вы обнаружите, что окружены несколькими озерами, а от вашего начального месторасположения ведут три узких перешейка — вперед, направо и назад. Не отключая карту, ступайте по перешейку, который находится сзади. В конце концов вы обнаружите маленькое круглое озеро, из которого постоянно выпрыгивают роботы. Завод там. Убедитесь, что у вас достаточное количество боеприпасов, и, избегая попаданий роботов и стационарных пушек, смело ныряйте. Уничтожив завод, приступайте к роботам, которых лучше выманить на территорию подальше от пушек.

Миссия десятая: Пирамиды

Цель: *Уничтожить все блоки электронного комплекса слежения «Титан».*

Это достаточно простая миссия, требующая, однако, сосредоточения на какой-то определенной цели. Блоки электронного комплекса слежения обнесены квадратными укреплениями, через которые, впрочем, несложно перебраться. Из всех видов оружия в этой миссии вам предоставлены лишь пулемет и мины. Минами, несмотря на их высокую эффективность, я бы не рекомендовал пользоваться, потому что перепрыгнуть через высокую стену до их взрыва можно не успеть. Пулемет, конечно, не идет с минами ни в какое сравнение, но тем не менее он гораздо надежнее. Боеприпасов к пулеметам на этом уровне вы найдете очень много, поэтому особенно их экономить не стоит. Осторожнее с охранной системой: дремлющие пушки иногда просыпаются и способны сильно помешать удачному исполнению миссии. В самом конце вас ждет маленький сюрприз — на месте телепортации (на самой вершине высокой горы) располагается стационарная пушка. Попробуйте снять ее оттуда минами.

Миссия одиннадцатая: Планета туманов

Цель: *Произвести разведывательный рейд. Объекты военного назначения при обнаружении следует уничтожить.*

Единственная проблема — туман, мешающий находить «объекты военного назначения». Все они главным образом располагаются рядом с остатками склада иверия - два завода и несколько роботов. Соответственно, сначала надлежит уничтожить заводы, а затем — роботов. Никаких сложностей при прохождении этой миссии не должно возникать, если вы, конечно, не попадете случайно в центр кислотного озера.

Миссия двенадцатая: Ловушка

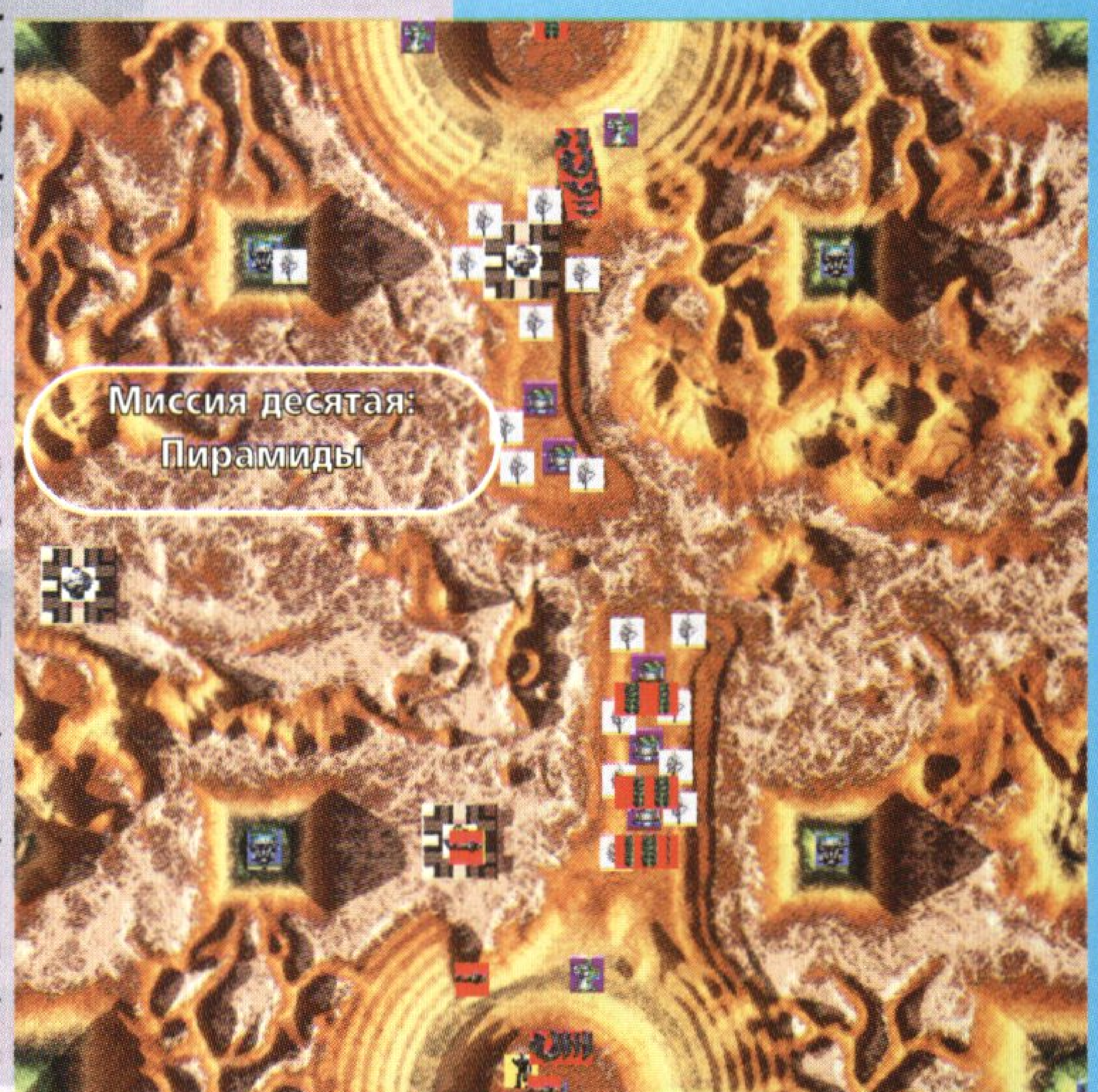
Цель: *Обнаружить и захватить энергетический комплекс, уничтожив всех его защитников.*

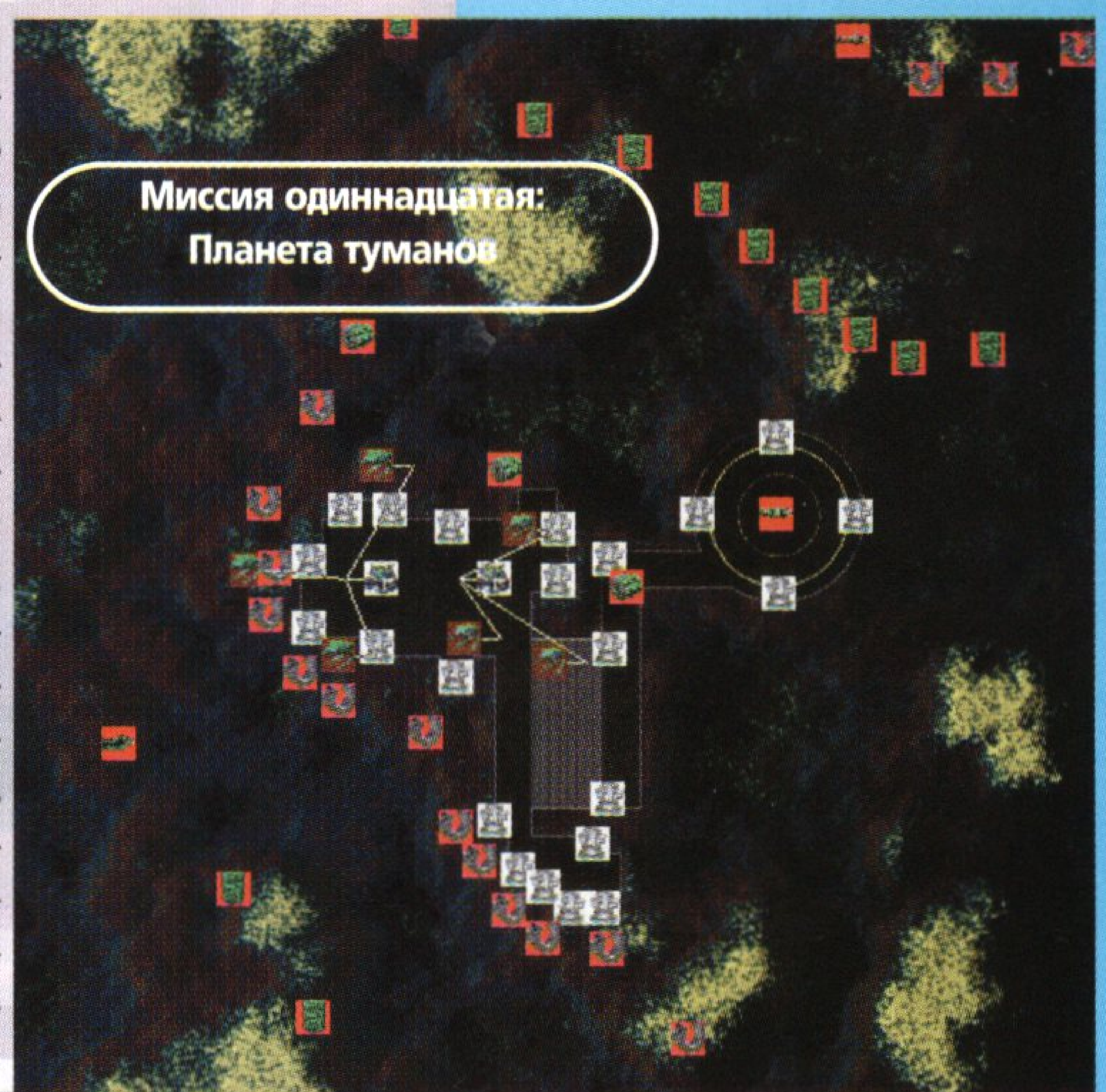
Одна из самых сложных миссий в игре. Высокие прыжки, вследствие низкой гравитации, — это конечно помогает, но замедленная реакция Отшельника на управление — совершенно жуткая вещь, особенно в такой сложной миссии. Для ориентации на местности вам предоставлена карта миссии, которая, возможно, поможет вам выжить. Какие-то разумные советы по прохождению этой миссии давать трудно, к тому же советы типа «избегайте попадания противников» могут восприниматься читателем как издевательство. Все, что я могу предложить — это высокие прыжки, которые не должны быть строго вертикальными, а также применение суперогнемета в местах концентрации противника. Дело в том, что в пользу противника не только низкая гравитация, но и крайне выгодное стратегическое месторасположение — долина, окруженная высокими горами. Поэтому только регулярные тренировки в **Z.A.R.** и случайность помогут вам успешно пройти эту миссию.

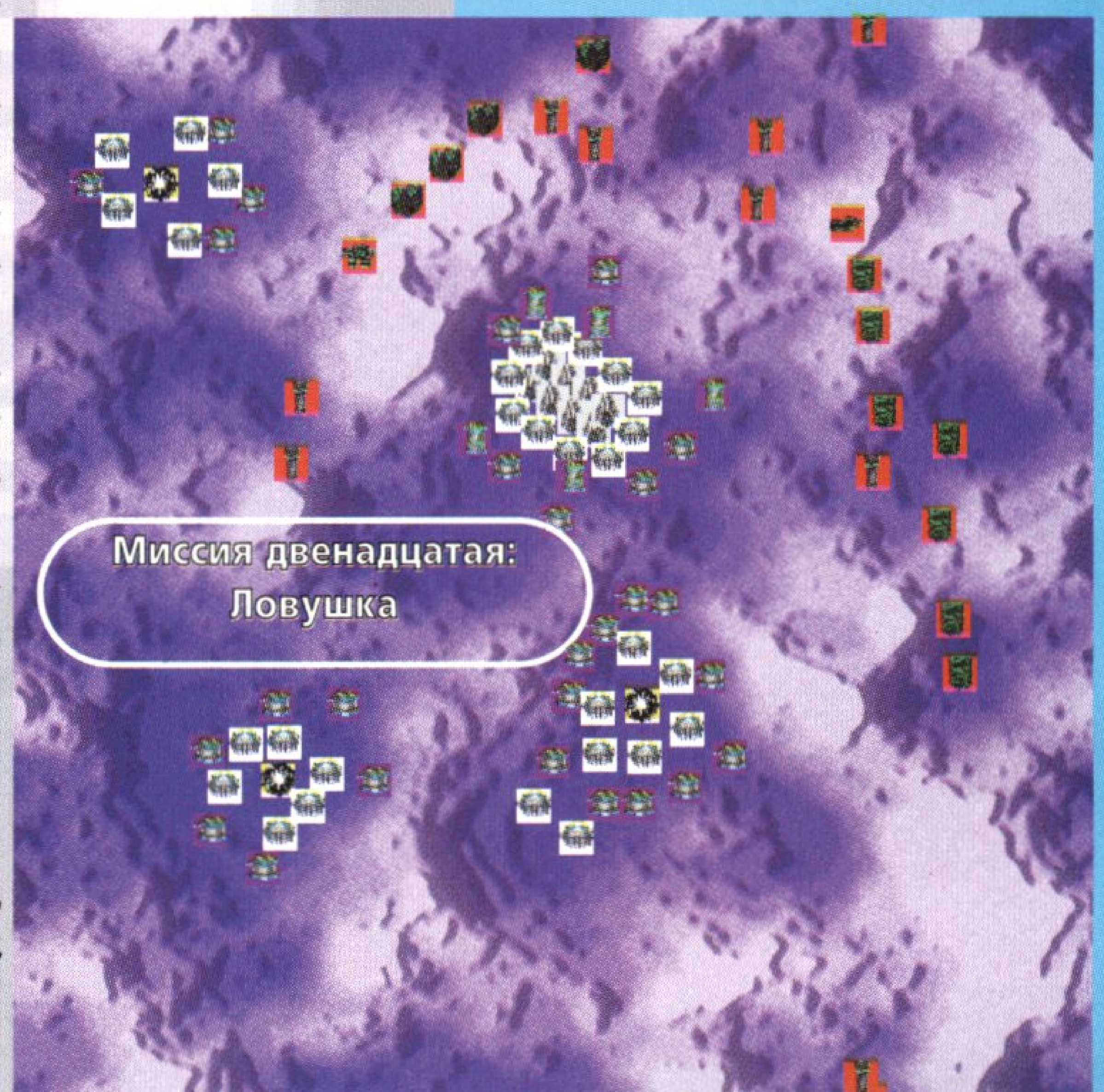
Миссия тринадцатая: Голубые Копи

Цель: *Уничтожить все объекты военного назначения.*









Дмитрий ЭСТРИН



Туман не такое уж и серьезное препятствие для прохождения миссии

Оригинально и несложно. Практически вся местность покрыта водой, и поэтому основной принцип стратегии боев несколько отличается от других миссий. Когда вы находитесь под водой, противник вас не видит, впрочем так же, как и не видите его вы (однако это не значит, что снаряды и ракеты не могут проходить сквозь воду). Ваши основные цели — стационарные пушки, расположенные на маленьких островах. Обнаружив их, остановитесь на некотором расстоянии



Самая жуткая миссия. Измененная гравитация — к ней очень непросто приспособиться

от острова. Потом на короткое время выныривайте, стреляйте ракетами и погружайтесь под воду снова. Такая тактика позволит вам расправиться с этим противником без каких-либо потерь. Затем постарайтесь обнаружить и уничтожить подводный завод. После



С высокой точки позиции противника рассматривать лучше всего

его уничтожения не мешало бы заняться воздушными целями, которые, наверное, уже успели причинить вам массу хлопот. Дело осложняется тем, что высоких холмов в миссии нет, а попасть с большого расстояния по летающим врагам сложно. Рекомендую стрелять по ним ракетами, так как тогда при удачном попадании они уничтожаются за один выстрел. Затем займитесь подводными целями, которые, в принципе, не так опасны и обладают слабой защитой. Будьте экономны с боеприпасами в этой миссии (особенно с дефицитными ракетами).

Миссия четырнадцатая: Стальная пыль I

Цель: ***Атаковать и уничтожить транспортную колонну, перевозящую термоядерные заряды.***



Энергетический комплекс необходимо уничтожить

В этой миссии вновь на первое место выходит порядок действий. Сначала соберите боеприпасы, затем уничтожайте бронетехнику противника, а затем принимайтесь за транспортную колонну. Очень просто, если все делать правильно.

Миссия пятнадцатая: Стальная пыль II

Цель: ***Обеспечить безопасное прохождение транспортной колонны с иверием до телепорта.***

Та же песня да на новый лад. Теперь вам следует провести транспортную колонну до телепорта, защищая ее от атак врага. Несмотря на большую огневую мощь противника, сделать это не так уж и трудно. Вы обнаруживаете себя на дороге среди транспортной колонны. Соберите оружие, расположенное рядом с вами, и идите вперед по дороге. При обнаружении стационарных пушек немедленно их уничтожайте. Самое сложное — в самом конце. Несколько единиц бронетехники вкупе с идеально правильно расставленными стационарными пушками представляют собой серьезную опасность. Я бы рекомендовал сначала уничтожить все укрепления «кольцевым» приемом, а потом заняться бронетехникой. Сеять хаос среди рядов противника лучше всего суперогнеметом, который способен за раз уничтожать несколько мишеней. А затем можно добить противника одиночными ракетами и смерчами. Еще более эффективны мины, которые превращают концентрацию противника в жалкие осколки и энергетические пакеты. В общем, в конце миссии надо считать целесообразным применение оружия не точного действия, а рассеянного.

Миссия шестнадцатая: Ледяной крик

Цель: ***Разрушить энергетический комплекс. Уничтожить все объекты военного назначения.***

Помните миссию «Ловушка»? Так вот, здесь то же самое, только вместо гигантских прыжков к вашим услугам ледяная вода, в которой Отшельник сильно мерзнет. Прежде всего, соберите боеприпасы для пушки. Затем выходите из своего убежища и попытайтесь уничтожить наводных боевых роботов. Только не бросайтесь в воду за энергетическими пакетами, иначе надобность в них сразу отпадет. Затем подойдите к энергетическому комплексу и попытайтесь вывести из строя укрепления противника с помощью «кольцевой» тактики. Но не забывайте при этом о скольжении — так можно и в воду попасть, и под ракету. Уничтожив большую часть стационарных пушек, соберите мины на берегу и аккуратно разрушайте ими энергетический комплекс (мину нужно бросать, когда вы уже начинаете отходить от цели). Но радоваться, перебив врага, еще рано — попробуйте добраться целым до телепорта. К окончанию миссии у вас должно быть не менее 35-40 процентов защиты, иначе ледяная вода заставит Отшельника издать «ледяной крик».

Система III: Горячие планеты

Миссия семнадцатая: Мельница

Цель: ***Атаковать и захватить планету Мельница. Уничтожить все объекты военного назначения, а так же электронные блоки «Титан».***

Более хаотической миссии вам, наверное, не

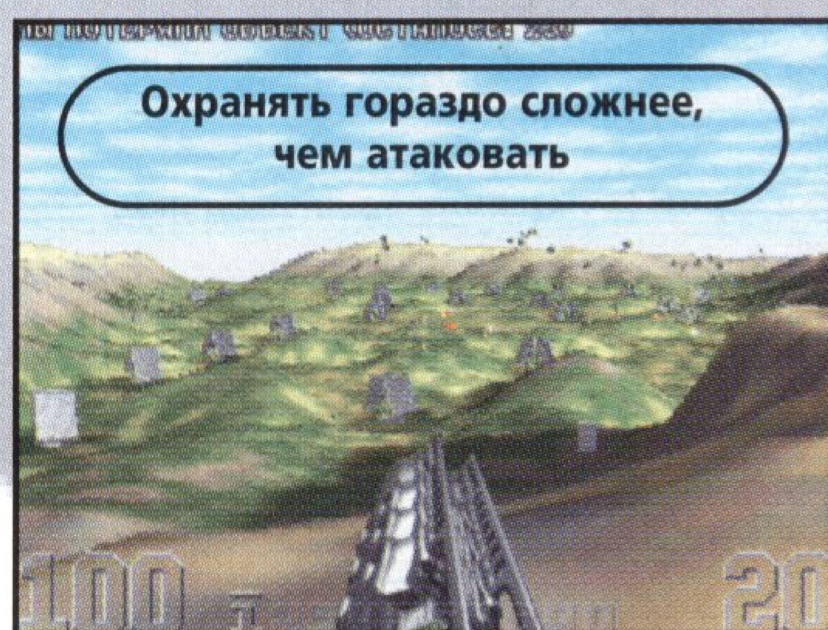


Одна из самых веселых миссий

встретить до самого конца игры. В глазах рябит от множества взрывающихся осколков. Взбесившиеся роботы палят друг в друга и в вас, заводы продолжают производить их в неограниченном количестве... Вот с них-то и нужно начинать. Ваша главная цель: избегать осколков и случайных попаданий. Особенно опасны роботы типа «Шмель», имеющие обыкновение взрываться при непосредственном приближении. Сосредоточьтесь на заводах. Уничтожив их, вы заметите, что поголовье роботов за последние несколько минут сильно сократилось. Перебейте оставшихся, разрушьте электронные блоки слежения и — в телепорт!

Миссия восемнадцатая: Пустырь

Цель: ***Атаковать и разрушить склады и заводы для молекулярного оружия. Уничтожить всех боевых роботов, охраняющих планету.***



Охранять гораздо сложнее, чем атаковать

Когда впервые видишь склады и заводы для молекулярного оружия, то испытываешь сильное желание упасть в обморок. Чтобы их всех уничтожить, не хватит ни терпения, ни оружия, ни здоровья. Совершенно верно. В таком случае нужно заставить атакующих вас роботов дать вам и оружие, и здоровье, и, что немаловажно, терпение. Смело бросайтесь в самый центр склада и начинайте гулять по его ровным улицам. Минуты через две вы обнаружите множество белых шариков, которые называются энергетическими пакетами, а также, что улицы уже не такие ровные, как были раньше. Что ж, помогите роботам добить несчастный склад молекулярного оружия и принимайтесь за них. Огнемет свое дело знает, и через несколько мгновений миссия будет выполнена. (Эту тактику можно демонстрировать как пример разумного сочетания приятного с полезным).

Миссия девятнадцатая: Безделушка

Цель: ***Обнаружить и уничтожить электронный комплекс слежения «Титан».***



Под водой все то же самое, что и на суше

Дмитрий ЭСТРИН

Все боевые роботы типа «Ястреб» также должны быть уничтожены.

Огромное количество «Шмелей» представляет не столько опасность, сколько громоздкую преграду к достижению цели. При выполнении миссий особых сложностей возникать не должно — сначала найдите завод, изготавливающий «Ястребы», и уничтожьте его. Затем займитесь комплексом: забрасывайте его минами и смерчами до полного уничтожения. Но каждые несколько секунд следует оглядываться на предмет выявления поблизости робота-камикадзе. После того, как от комплекса ничего не останется, найдите гору повыше и уничтожайте из пушки «Ястребов».

Миссия двадцатая: Разочарование

Цель: *Защитить ретрансляционную решетку.*

В этой миссии вам будут помогать несколько стационарных пушек, а нападать будут танки и старые добрые «Карлсоны», с которыми было так весело в миссии «Склоны отчаяния». Для успешного прохождения следует оставить по крайней мере несколько ретрансляторов. В этой миссии страшны не враги, а их чудовищное количество. И проигрываешь здесь не из-за обычной смерти, а из-за того, что пока думаешь по кому стрелять, сотни боевых единиц гасят последний ретранслятор. Поэтому нужно действовать слаженно и организованно. Уничтожать врага из плазменного ружья — все равно что бегать вокруг слона с хлопушкой, поэтому найдите что-нибудь более приемлемое, например, пушку, или, на худой конец, пулемет (оружие лежит в центре ретрансляционной решетки). Затем смиритесь с мыслью, что большую часть ретрансляторов вы потеряете, и атакуйте танки. После их уничтожения займитесь «Карлсонами». Если после всего этого еще хоть что-нибудь осталось от решетки, считайте, что вам повезло, и уничтожьте оставшиеся танки, отбившиеся от стада.

Миссия двадцать первая: Опасные каньоны

Цель: *Захватите планету. Все объекты военного назначения должны быть уничтожены.*

Миссия трудная, но советов дать, в общемто, никаких нельзя. Если у вас уже есть опыт, то Опасные Каньоны вас вряд ли остановят. Тем более что роботы типа «Койот», находящиеся в вашем распоряжении, можно прекрасно использовать в качестве пушечного мяса (ни на что другое они, увы, не годятся).

Миссия двадцать вторая: Аквариум

Цель: *Уничтожить энергетический комплекс.*

Сложность для опытного игрока равна нулю. Подводная миссия, конечно, необычна, но не более того. Подобные миссии вы уже выполняли в Первой Системе, с тем лишь отличием, что они проходили на суше. Главное — быть крайне экономным при использовании оружия.

Миссия двадцать третья: Пульсирующие реки

Цель: *Захватить планету. Уничтожить все объекты военного назначения.*

Когда на вашей стороне те самые «Ястребы», с которыми вы долго не могли справиться в какой-нибудь миссии — это что-то! Но обо всем по порядку. Не спеша, запаситесь максимальным количеством вооружения и приступайте к уничтожению стационарных пушек. Будьте осторожны — не попадитесь в кислотные реки при применении «кольцевой» тактики. Плазменные роботы класса «Шар» также не должны создать вам серьезных проблем, но при их уничтожении я бы советовал пользоваться пулеметами. Еще несколько элементов комплекса «Титан», и миссия пройдена.

Миссия двадцать четвертая: Жаровня

Цель: *Захватить планету. Предотвратить разрушение системы вентиляции подземных складских помещений.*

На первый взгляд ничего сложного, но на самом деле миссия — сущий ад. Чтобы научиться как следует ориентироваться на местности, приходится потратить некоторое время. В самом начале постарайтесь разыскать пулемет — без него вам не жить. Найдите основное поле действий и попытайтесь уничтожить стационарные пушки с дальней дистанции. Но рано или поздно придется пойти чуть дальше, и вот тут-то начнутся сложности. Многочисленные речушки, заполненные лавой, создают серьезные проблемы для маневрирования. Я бы посоветовал в этой миссии обратиться к самому простому тактическому приему — строго вертикальным прыжкам. Если разумно прыгать, то можно избежать серьезных потерь, и после сбора энергетических пакетов остаться невредимым. Берегите каждый патрон, бегать за ними в дальний конец не только крайне утомительно, но и рискованно.

Миссия двадцать пятая: Неуютный булыжник

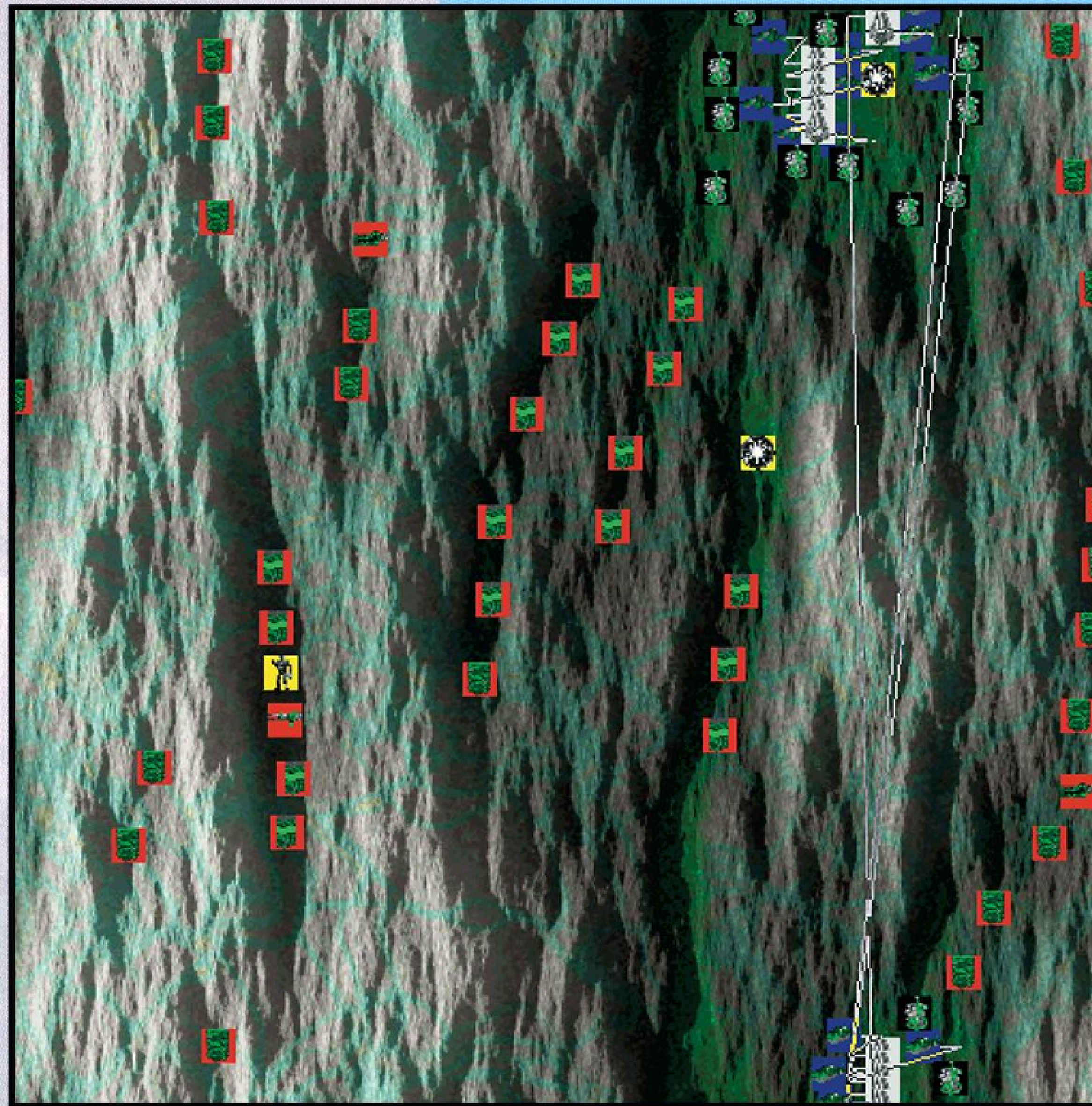
Цель: *Обеспечить безопасное прохождение транспортной колонны с иверием до телепорта.*

Эта миссия сложна прежде всего насыщенностью действий, которые должен совершить игрок. Успешное ее выполнение зависит от правильного поведения игрока в самом начале. Итак, ваша колонна отправляется в путь, и через несколько минут на нее нападает летающий робот. Его нужно уничтожить во что бы то ни стало и как можно быстрее, но при этом нельзя забывать основное правило, действующее на этом уровне: ни в коем случае не сходите с маршрута следования транспортной колонны, иначе возникнут крупные проблемы. Лучше всего действовать традиционно. Заберитесь на горку повыше и уничтожьте летающего противника. После его уничтожения продолжайте свой путь впереди колонны (с ее маршрута очень легко сбиться, но можно очень точно его определить с помощью карты). Время от времени на дороге будут встречаться танки, которые следует отстреливать до приближения основной колонны. Где-то через три четверти пути подвалят основные силы противника — здесь возникнут некоторые проблемы, в частности из-за того, что кончатся патроны, а найти их поблизости будет довольно сложно. Очень желательно, чтобы к этому времени вы нашли ракетомет, для этого придется несколько уклониться от маршрута, но с ним будет намного легче. Некоторые проблемы вас будут ждать также в конце, но они не настолько существенны, чтобы особенно обращать на них внимание.

Система IV: Центральная зона

Миссия двадцать шестая: Золотой шар

Цель: *Атаковать и захватить комплекс по сбору, переработке и передаче информации. Предотвратить разрушение ретранслятора.*


Миссия двадцать вторая: Аквариум

Миссия сложная, но очень незамысловатая. Сначала найдите себе подходящее оружие —не идти же на приступ с плазменным ружьем. А вот суперогнемет и миномет вполне подойдут, только не забудьте обеспечить их достаточным количеством боеприпасов. Затем следует уничтожить роботов-охранников, которые в этой миссии представлены двумя типами: стационарная пушка и летающий дройд. Сначала займитесь летающими. На самом деле они зафиксированы на месте и способны передвигаться только вверх и


Главное — не упасть в этот каньон

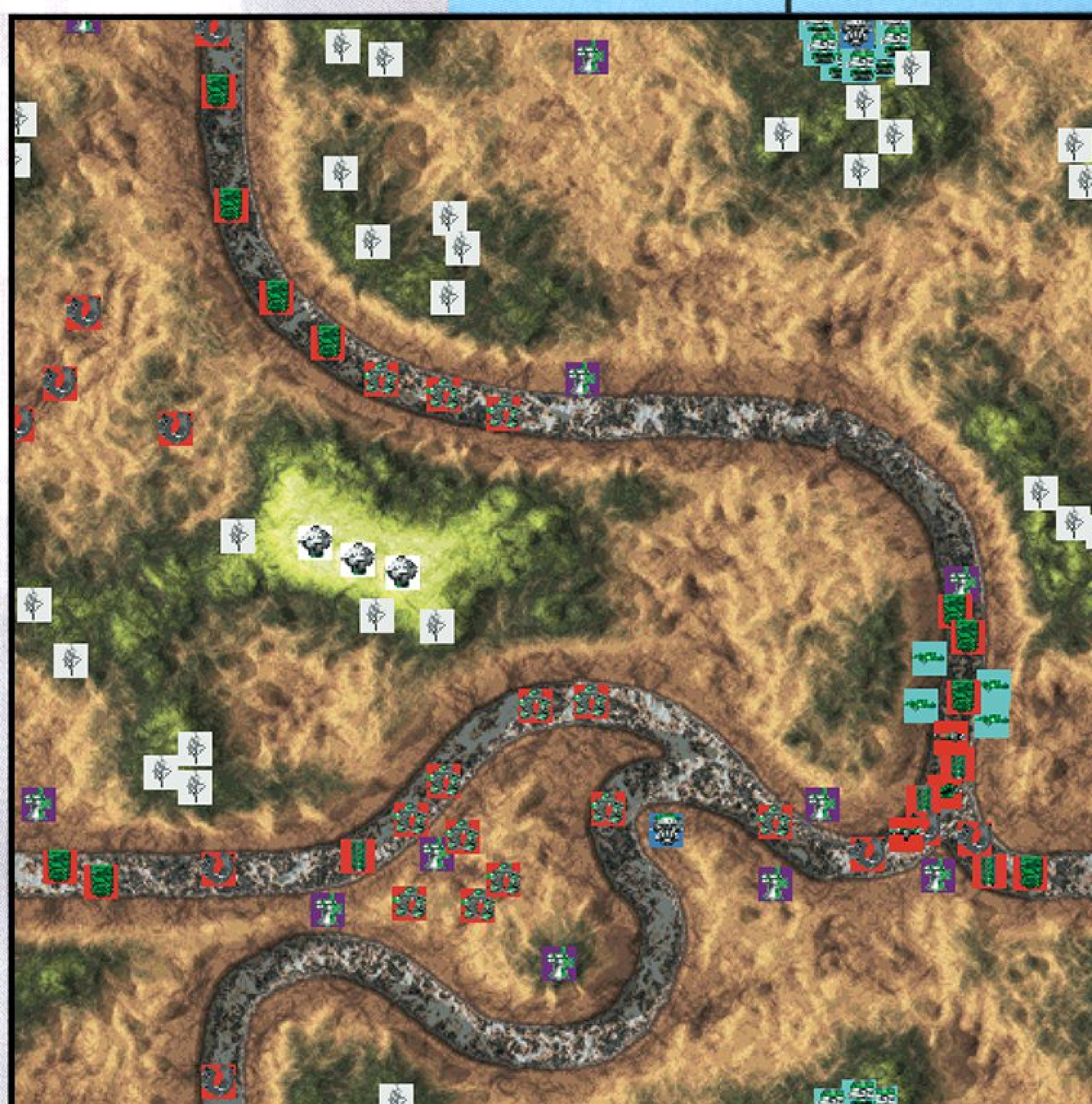
вниз, но тем не менее постарайтесь не расслабляться — точное попадание огненного



Транспортная колонна начинает свой путь. Дойдут не все

шара может запросто вышибить дух из Отшельника в самом прямом смысле. Атакуйте дройдов в самом безопасном положении, чтобы выстрелы стационарных пушек не могли вас коснуться. После их уничтожения займитесь стационарными пушками, расположенными на пирамиде, а это дело техники.

Миссия двадцать третья: Пульсирующие реки

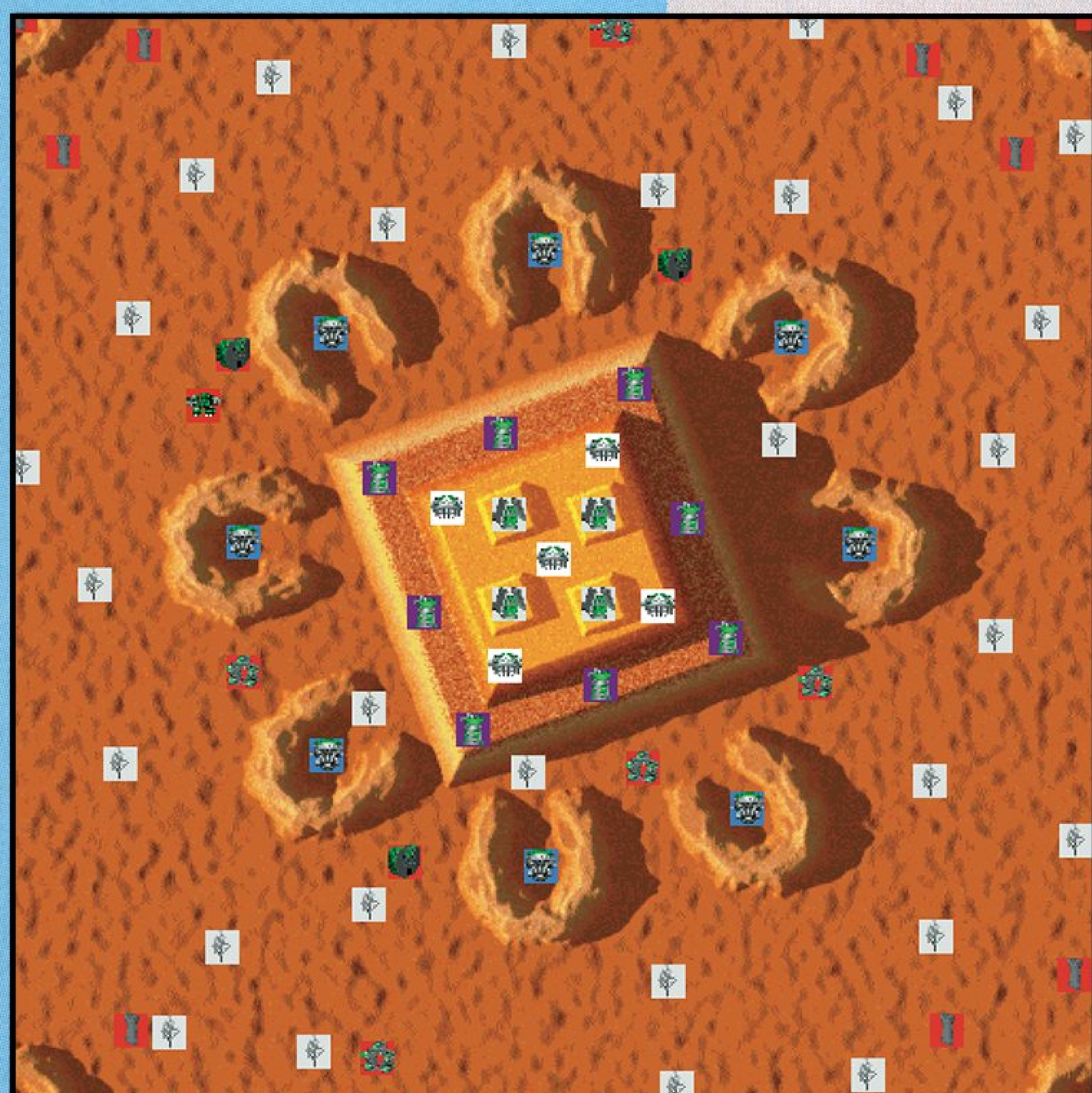


Миссия двадцать седьмая: Золотой шар: Реванш

Цель: *Защитить комплекс по сбору, переработке и передаче информации.*

Никаких сложностей возникнуть не должно. Сначала перестреляйте из пулемета «Карлсонов», отбейте атаку нескольких сухопутных роботов и постарайтесь определить, откуда они идут. Примерно выявив их начальную точку дви-

Дмитрий ЭСТРИН



Миссия двадцать шестая: Золотой шар

жения, разыщите неподалеку пушку и идите к ним. В небольшой долине обнаружится завод (по пути уничтожайте все, что он успел произвести) — взорвите его. Если враги еще остались, перебейте их, если — нет, тогда идите в телепорт.

Миссия двадцать восьмая: Песчаные горы

Цель: ***Обнаружить и захватить энергетическую станцию, уничтожить всех боевых роботов.***

Не так страшно, как кажется поначалу. Сек-



На равнинах воевать проще. Но не только вам

рет прохождения вновь заключается в наборе оружия. Вам обязательно нужна самая обычная пушка — без нее пройти миссию практически невозможно.

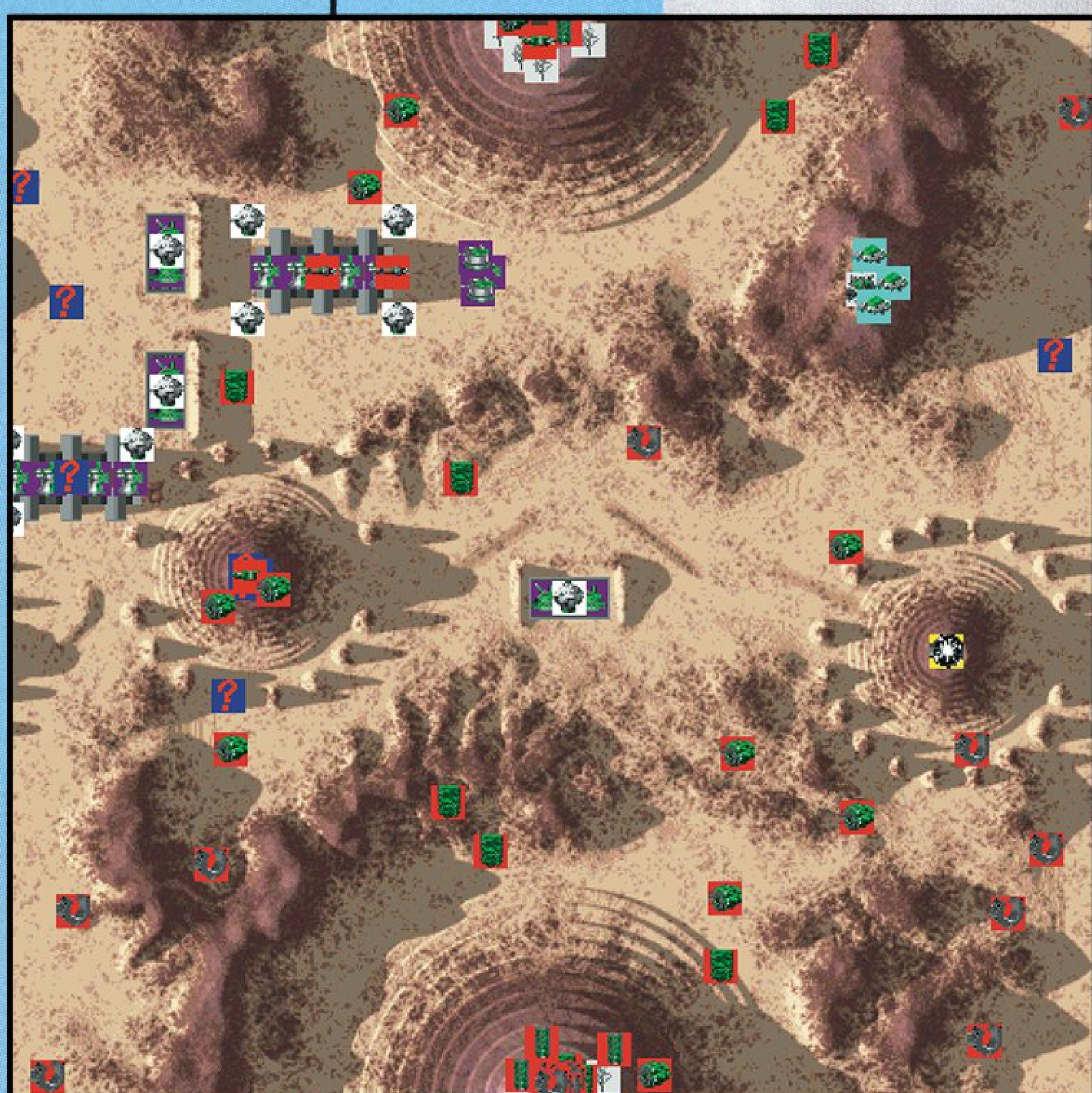
В самом начале не вздумайте стрелять по лягушкам, эти роботы предоставлены вам в качестве помощников и смогут не только отвлечь огонь на себя, но и принять реальное



Реки лавы по характеру действия ничем не отличаются от кислотных озер

участие в битве. Скорее всего, сначала вы должны наткнуться на «Черепах». С ними никаких проблем не будет. Куда более сложным окажется уничтожение роботов-охранников, особенно стационарных пушек, которые сделаны из дьявольски крепкой брони. Но все же для разминки займитесь летающими. Когда они будут уничтожены (подозреваю, с помощью пушки), попробуйте испытать на стационарных пушках, расположенных на возвышенностях, действие параболического выстрела миномета. Если пристреляться, результат будет неплох, учитывая то, что никаких повреждений вы не получите. Можно действовать также более простым методом — ходим вокруг пушки и не перестаем стрелять. Однако такой способ более опасен из-за чрезвычайно неудобного расположения стационарных пушек. После их истребления не уничтожайте завод, находящийся в долине, это вовсе не обязательно, а сразу же идите в телепорт.

Миссия тридцатая: Пыльный мешок



Миссия двадцать девятая: Редкая жемчужина

Цель: ***Обнаружить и уничтожить завод по производству роботов типа «Шпион». Защитить завод по производству самонаводящихся взрывных устройств большого радиуса действий типа «Шмель».***

Эта миссия больше похожа на RTS, нежели чем на 3D-Action. Судите сами: у противника завод по изготовлению техники — у вас завод по изготовлению техники. Вражеский завод охраняется — и ваш, по идее, тоже. Цель противника — разрушить ваш завод, ваша цель — разрушить вражеский завод. Ну чем не стратегия в режиме реального времени? И действовать тут нужно сообразно обстоятельствам. Прежде всего, помните, что охрана завода противника в несколько раз превосходит вашу общую ударную силу. Тем более что напасть всем скопом не удастся — приказов Отшельник отдавать не умеет. Поэтому просто так вражеский завод не уничтожишь. В то же время свой завод можно защитить, только заслонив его грудью, потому что оборонительные системы противника запросто достреливают до него. Следовательно, нужно выбрать такой момент, когда баланс сил противника будет нарушен, и сломя голову бежать уничтожать ту пушку, которая стреляет по заводу. Быстро стационарные пушки лучше всего нейтрализовать с помощью смерчемета (кстати, на карте есть место, в котором хранится очень много зарядов для него). Дальше разыщите завод по производству роботов типа «Шпион» и не обращая внимания на контратаку оборонительных сооружений, уничтожьте его. Потом бегите к своему заводу и расстреливайте слишком близко подобравшегося противника. Затем бегите обратно и добивайте стационарные пушки (здесь уже спешить не обязательно). Ну а потом с чувством выполненного долга можно спокойно пройтись до телепорта.

Миссия тридцатая: Пыльный мешок

Цель: ***Атаковать и уничтожить склады с зарядами для молекулярного оружия.***

Ума не приложу, что тут можно посоветовать. Может быть, стреляйте по белым бочонкам? (Ну очень просто!)

Миссия тридцать первая: Горячие камни

Цель: ***Атаковать и уничтожить склады с зарядами для молекулярного оружия.***

Нечто очень похожее вы делали в миссии «Пустырь». Здесь же почти то же самое. Сначала соберите оружие и боеприпасы (их можно найти в таких же кратерах, в котором вы начали миссию). Затем бегите к складам, игнорируя стационарные пушки, и радостно гуляйте мимо контейнеров. Через несколько секунд склад будет уничтожен — возможно, не без вашей помощи. Будьте крайне осторожны: после взрывов на земле образуются лужи лавы, в которые попадать, естественно, не следует. В общем-то ничего сложного, главное — храбрость помноженная на осторожность.

Миссия тридцать вторая: Ущелья духов

Цель: ***Обеспечить безопасный проход транспортной колонны с иверием до телепорта.***

Миссия для настоящих мастеров. Вновь предстоит провести транспортную колонну по узкому и извилистому ущелью между двумя довольно высокими горными хребтами, отвесно возвышающимися вдоль всего маршрута. Никаких врагов, кроме стационарных пушек, расположенных, как вы, наверное, догадались, на самых высоких точках, в этой миссии нет. Впрочем, легче от этого не становится. Стационарные пушки обладают довольно крепкой броней и вдобавок довольно точно и метко стреляют. Достаточно сложно пройти по данному маршруту и остаться живым, а еще и «обеспечить безопасный проход»... В общем, в этой миссии предстоит использовать все технические приемы и маневры одновременно, а кроме того, разумно распоряжаться имеющимися у вас ресурсами. Что я имею в виду? Так ведь нужно, чтобы до «финиша» дошел хотя бы один транспортер. А остальные, в принципе, могут послужить на благо «светлому будущему». В миссии следует очень умело применять реактивный ранец — гигантские прыжки могут сослужить хорошую службу, но могут и погубить Отшельника. Осторожнее сходите с



А вот и конечная цель Z.A.R. — бастион

возвышенности вниз — горный хребет настолько отвесен, что обычный спуск принимается за падение. Старайтесь не уходить слишком далеко от транспортной колонны, иначе ваши подопечные начнут исчезать один за другим. Что можно посоветовать еще? Да вроде больше ничего. Проблема в том, что детально рассмотреть миссию невозможно — тогда тактика прохождения превратилась бы в парадоксальный солюшен (...повернитесь на 45 градусов вправо, поднимите голову, произведите 5 выстрелов из пушки, сделайте 7 шагов вперед...). На вас работает время — чем больше тренировок, тем лучше результат...

Миссия тридцать третья: Бастион

Цель: ***Уничтожить всех боевых роботов, обороняющих центр Z.A.R.***

Должен вас разочаровать. Советов не будет. Думаю, в этой миссии достаточно сюрпризов, чтобы порадовать опытного игрока. Да и советы-то, в общем, закончились. Все, что можно тут сказать, уже было когда-то сказано, а повторяться не хочется. Думаю, дорогие почитатели **Z.A.R.**, вы уже в состоянии справиться не только с этой миссией, но и с самым серьезным противником в сетевой игре, что, надо признать, посложнее. А потому — как уже тридцать три раза вам сообщалось после инструктажа перед каждой миссией — удачи!

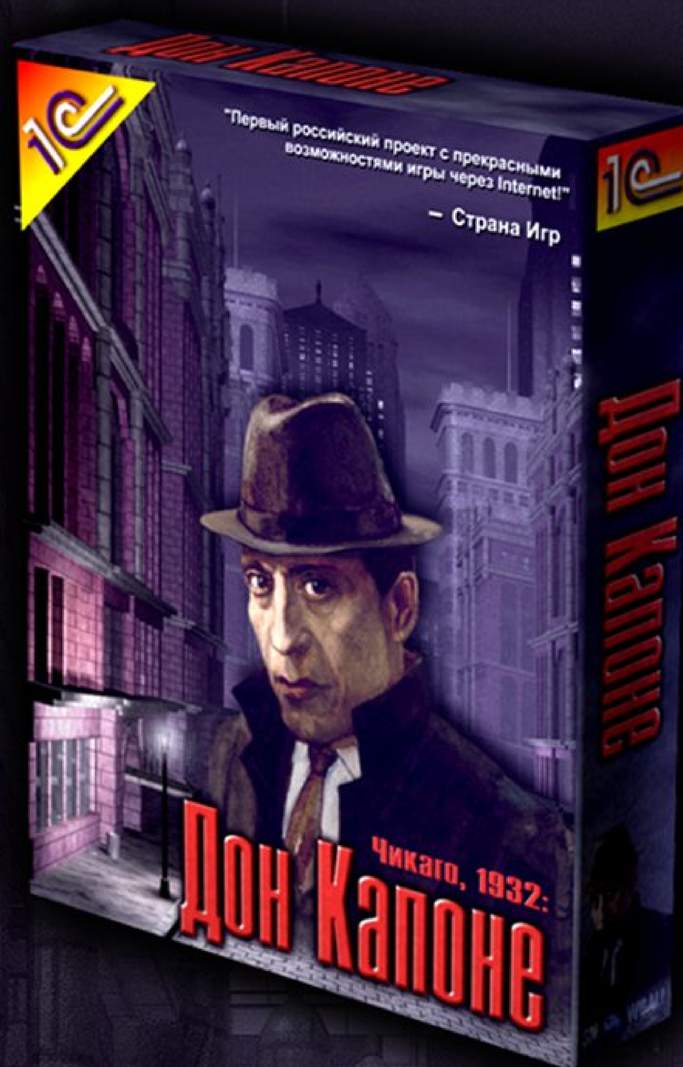
СИ

Дмитрий ЭСТРИН

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

"Классическая гангстерская стратегия реального времени. Первый российский проект с прекрасными возможностями игры через Интернет!"

– СТРАНА ИГР





Byte Enchanters Oy



Snowball Interactive
www.snowball.ru



По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С: Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57,
факс (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru
www.1c.ru

Добро пожаловать в Чикаго 30-х годов - столицу гангстеров Северной Америки! Разыскиваемый властями Нью-Йорка за двойное убийство, начинающий гангстер Альфонсо Капоне перебирается сюда, чтобы продолжить криминальную карьеру под руководством Джонни Торрио, своего старого приятеля и одного из молодых главарей Чикаго.

В распоряжении Торрио - всего лишь одна гостиница и несколько баров, однако вскоре между преступными семьями города начинается настоящая война, вызванная принятием сухого закона, и в борьбе за контроль над подпольным производством виски Капоне и Торрио решаются убить самого сильного и опасного главаря города - Большого Джима Колоссимо...

В этой стратегии реального времени в качестве одного из самых легендарных мафиози нашего века, Дона Капоне, вам предстоит взять на себя бразды правления преступным кланом Торрио и достичь полного экономического и политического контроля над Чикаго.

От вас потребуется сила воли и коварство ума, тщательное планирование вооруженных нападений на конкурирующие кланы и продуманная защита собственной территории, хладнокровие в бою и рациональное использование ваших политических связей в Сенате.

Подкупая полицию, армию и ФБР, оказывая давление на частные компании, организуя подпольное производство виски, игорные дома и центры по отмыванию денег, вам предстоит построить в центре Чикаго свою собственную преступную империю, безжалостно уничтожив Большого Джима Колоссимо. Сможете ли вы выжить в бутлегерской войне между кланами Чикаго и повторить путь великого гангстера?



ЧИКАГО, 1932: ДОН КАПОНЕ

Как выжить в Чикаго

Научный трактат с практическим уклоном

Пусть ваша фамилия и Капоне, и зовут вас Альфонсо, и репутацию в Нью-Йорке вы заслужили самую свирепую, однако если впервые попав в Чикаго, вы хотите прожить больше недели, то тактике борьбы с ирландцами О'Баниона лучше научиться загодя, а то не видать вам империи Колосимо и не разъезжать по центру города на парочке бронированных «Кадиллаков» с автоматом Томпсона!

Сегодня мы расскажем вам о том, как выжить в Чикаго, наиболее эффективно используя всех тех замечательных людей, вместе с которыми вам предстоит работать — пугливых курьеров и туповатых вышибал, веселых стрелков и невозмутимых снайперов, развязных налетчиков и коварных киллеров, немного сумасшедших террористов и хитрых воров, а также верных шоферов и веселых гробовщиков.

Вне всякого сомнения, для вашего успеха на криминальной сцене города будут не менее важны и такие полезные навыки, как хорошее знание коньюнктуры рынка нелегального игорного бизнеса и подпольного производства виски, а также искусство подкупа полиции и армии, ФБР и Сената, и грамотно поставленная работа с продажными информаторами Бюро, однако вам ли не знать, что любое дело в Чикаго прежде всего начинается со стрельбы?

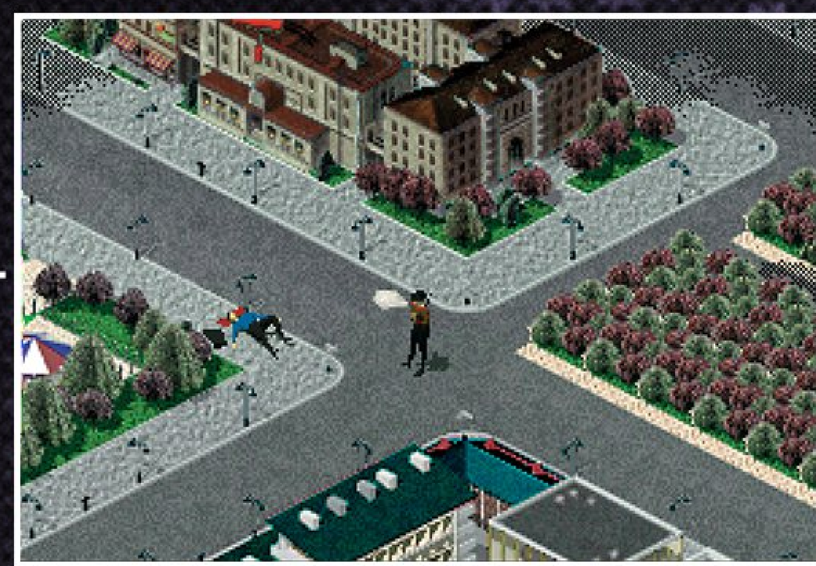
Так отложите на время свою двустволку, поставьте надежного часового и послушайте старого солдата Скузо, который расскажет вам о нескольких наиболее эффективных способах ведения междоусобной войны в черте города...

Чемодан с ногами, или как правильно охотиться на курьеров

Курьер, мой капо, — это самое беззащитное существо, выполняющее самое ответственное дело. Такая вот ирония жизни, понимаешь, ошибка природы. Передвигается он довольно медленно, зато умирает чрезвычайно быстро. При этом никогда не забывайте, что деньги убитого курьера отправляются прямиком на счет убийцы.



Зря этот курьер подзадержался...



...нет, действительно зря!

Новые курьеры появятся у вас по мере увеличения числа принадлежащих семье предприятий, так что берегите уже существующих — иначе в ваших компаниях начнут скапливаться весьма привлекательные суммы несобранных взносов, и не ровен час, как конкуренты примутся засылать за ними специально обученных воров.

В среднем нормальный курьер обходит по две-три конторы за раз, однако во время активных боевых действий вам будут встречаться и такие, которые возвращаются после посещения десяти-двенадцати удаленных компаний — если вдруг заметите такого на чужой стороне, немедленно отряжайте погоню, если же это ваши собственные ребята, то пора подумать об усиленной охране.

Сумма наличных в чемоданчике такого курьера часто переваливает за $1 миллион, что породило известную даже О'Баниону тактику «охоты на зайцев», при которой на территорию противника тихой сапой засылается снайпер, занимающийся исключительно отстрелом припозднившихся курьеров.

Один такой снайпер может принести вашей организации больший доход, чем небольшое казино — заодно и замедлив денежный оборот противника. Однако вам ли не знать, что испуганные курьеры имеют дурную привычку во весь голос звать на помощь своих собратьев, так что обязательное условие успешной охоты — вовремя унести ноги от вражеского карательного отряда.

Тупой — это не профессия, или что делают вышибалы на пенсии



Может он и живой, но тем не менее — вполне надежный барьер

Если вы, капо, хоть раз в жизни пробовали завязать с соседними конторами более тесные взаимоотношения, то наверняка уже усвоили, что вышибалы — ваша основная рабочая сила. Особенно важную роль они играют в самом начале любой операции — пока вы будете заниматься стратегическим планированием и установлением дружеских отношений с армией и полицией, средний вышибала вполне способен обработать для вас несколько десятков мирных компаний.

Просят эти ребята всего $20,000 в неделю, так что иногда стоит сразу нанять пару-другую, чтобы на первых порах побыстрее выбить деньги из близлежащих контор. Однако что с ними делать после того, как жизнь, можно сказать, наладилась и деньги от нелегального бизнеса потекли небольшой, так сказать, рекой?

Не волнуйтесь — вышибалы хоть и немного тупые, тем не менее играют ключевую роль в двух крайне важных тактических ситуациях — про первую мы расскажем вам сейчас, а про вторую вы прочитаете, когда дойдете до раздела наемных убийц.

Итак, если вы оказались совсем рядом с противоборствующим кланом, смело прибегайте к тактике «живого барьера» — поставьте на каждом пограничном мосту или улице по несколько вышибал и постарайтесь поддерживать их количество не ниже двух до тех пор, пока не подоспеют ваши собственные стрелки.

Дело в том, что некоторые противники (особенно подлые ирландцы) любят первым делом подослать к вашей базе всех своих активных гангстеров, чтобы как можно быстрее перебить нарождающихся курьеров и значительно замедлить денежный оборот империи. Выставленный же кордон из вышибал имеет шансы не только вынести одного-другого врага, но и просто задержать подобное наступление. А там уж и ваш собственный стрелок подоспеет...

(Чтобы прослыть наиболее коварным мафиози, вместо простого расставления вышибал назначьте их в патруль в том же районе — пускай чужой капо потратит немного своего драгоценного времени, пытаясь разгадать странную активность в пределах его видимости!)

Понемногу, но часто-часто, или почему любимое место стрелка — на периферии

Стрелки, капо, — это ваши лучшие друзья на втором этапе любой операции, способные справиться с целой бандой вышибал противника, пока вы будете воспитывать собственных снайперов. При этом они пригодятся вам до самого конца битвы, в дальнейшем продолжая защищать



Караул не спит...

Чикаго, 1932: Дон Капоне

Витто СКУЗО

этих самых снайперов и налетчиков.

Тактика «живого барьера», несомненно, хороша лишь до поры до времени, да к тому же


...и враг не пройдет!

отвлекает ваших собственных вышибал от важного дела выбивания денег, а потому сразу же после того, как в вашем распоряжении оказывается стрелок, приходит время раз и навсегда отучить конкурен-


Неужели не понятно?

тов без остановки подсылать своих вышибал.

Наиболее эффективная тактика носит название «почетного караула» и заключается в расставлении стрелков на каждом мосту или улице, которые связывают вас с территорией чужого капо. Однако если вы, Альфонсо, решили, что все так уж и просто, то позвольте вкратце обрисовать несколько приемов, обязательно используемых настоящими профессионалами при выставлении «караула».

Никогда на ставьте стрелков в глубине собственной территории, так как при одновременном нападении трех вышибал хоть один, но обязательно прорвется (чего не произойдет на узком мосту) — потом знай его вылавливай, да и курьеров ваших может побить порядком... Запомните, капо: лучшее место для стрелка — на другой стороне моста, да и вообще на периферии, потому что не только чужих бандитов он заметит раньше, но и курьеров поотстреливает вдоволь — вы просто удивитесь, падре, когда узнаете, как много контор ваши противники открывают в приграничной зоне!

Вообще же стрелок на мосту — на первых порах лучшее средство против назойливых конкурентов, потому как кроме вышибал они вряд ли кого пришлют, а пока эти неуклюжие ребята со своими битами до вас дотянутся, стрелок уже раза три пальнет и в большинстве случаев прикончит бандита на безопасном для себя расстоянии.

В Багдаде все спокойно, или что делать с ворами


Пока налетчик (4) отправляется выбивать деньги из котеджей О'Баниона, один из стрелков (3) направляется к базе конкурентов, в то время как другой стрелок (2) и вор (1), пользуясь этим отвлекающим маневром, идут проведать несколько центральных контор ирландцев

Если вы, уважаемый Альфонсо, внимательно отнеслись к совету старого доброго Витто, то наверняка помните описанный выше легкий способ добывания денег путем отстрела подзадержавшихся курьеров конкурентов.

К настоящему моменту среди теоретиков в области выбивания денег окончательно сложилось мнение об основном недостатке «охоты на зайцев» — рано или поздно, но вопли убиваемых курьеров достигают ушей местного капо и за вашим снайпером прибывает карательный отряд, часто пробирающийся обходными путями и остающийся незамеченным до самого последнего момента. (Хотя, безусловно, возможности заработать $1 миллион путем всего лишь одного выстрела ни одна другая тактика не дает!)

Но не все так уж и запущено, как любил повторять один доктор — ведь существуют и профессиональные воры. И в этом случае нам на помощь приходит тактика под кодовым названием «кто ходит в гости по утрам».

В лучшем случае вам удастся воплотить обе ее части, первая из которых состоит в отвлечении внимания противника путем какой-нибудь пакости на противоположной стороне его территории. Все, что вам нужно, так это отвлечь его внимание от одного из ключевых проходов, через который вы сможете заслать своего собственного вора.

Например, вы можете начать собирать все силы на своей стороне какого-нибудь центрального моста, воздерживаясь от атаки, но тем не менее выставляя на показ собственную мощь и провоцируя противника на срочный переброс к этому месту всех доступных гангстеров. И как только хоть один из охранявшихся ранее проходов хоть на минуту, но освободится — бросайте туда заранее приготовленного вора и до поры до времени отправляйте его в самый дальний уголок вражеской территории.

Другой вариант, более пригодный для войны против более туповатых капо, состоит во внезапном вторжении тремя-четырьмя вышибалами и стрелками, которые, перебежав через мост, расходятся в разные стороны и принимаются отстреливать всех присутствующих курьеров — во внезапно поднявшейся сутолоке вашего одинокого вора никто даже и не заметит!

Вторая часть «хождения в гости» заключается в том, чтобы, не привлекая особого внимания противника (чьи бойцы преимущественно ходят по маршруту база-граница-база), время от времени выбрать бизнес покрупнее, деньги из которого давно уж не изымались, и тихонько его обчистить. Преимущества? Сразу несколько — во-первых, вы никого не убиваете, а значит и не привлекаете внимание конкурентов. Во-вторых, если вам вдруг удастся добраться до базы противника в тот момент, когда только что нанятый гангстер уже отправился к зоне боевых действий, а новый появится еще не скоро, вы сможете за один раз полностью обчистить кассу вражеского дона, заработав до пяти-шести миллионов!

Кто убьет кролика Роджера, или почему мы любим снайперов

Но что же делать, спросите вы, если в один прекрасный момент против вас двинутся не отвлекшиеся от выбивания денег вышибалы, а вполне организованные отряды вражеских


Первая жертва в наших сетях!

стрелков и налетчиков? Что ж, у опытного Скузо есть ответ и на этот вопрос — подружитесь с армией и заведите себе, наконец-таки, настоящего снайпера. Удовольствие, бесспорно, довольно дорогое — как-никак, за такое жалование вполне можно пятерых вышибал поиметь, однако поверьте мне, дело того стоит.

Итак, допустим, что вы уже перешли от «живого барьера» к «почетному караулу», подчинили себе все соседние конторы, составили план перевода ближайших шахматных клубов в пивоварни и разжились небольшим количеством наличности. Поздравлем! Только не думайте, что ваши конкуренты на той стороне реки все это время сидели сложа руки.

Если вместо вышибал вас все чаще и чаще начинают атаковать вражеские стрелки, пора уже переходить к следующей тактике обороны под кодовым названием «заманивание в сети», которая призвана обеспечить покой и нерушимость границ, по крайней мере до тех пор, пока вас не начнут штурмовать батальоны киллеров.

Если вы знаете, что такое айкидо или джиу-джитсу, то наверняка быстро схватите основную идею этого приема: не старайтесь бороться со стрелками лоб в лоб — таким образом вы только подставите своих бойцов под пули. Используйте самонадеянность противника, позвольте ему безнаказанно пересечь мост или улицу, и лишь потом отправляйте его к праотцам. Используйте открытые пространства для вашего собственного блага — таким образом вы не только обеспечите стопроцентный результат, но и сбережете собственных людей от повреждений.

Вкратце, мой капо, суть «заманивания» такова: замените выставленных до этого стрелков снайперами из расчета два снайпера на каждый мост или проход, расставив их таким образом, чтобы они находились по обе стороны от центрального пути. Избегайте узких мест, лучше отойдите на прилегающие улицы вглубь своей территоии, а освободившихся стрелков поставьте на том же расстоянии от прохода, что и снайперов, но только прямо на пути предполагаемого движения противника.

За счет того, что стреляют снайперы с гораздо более дальней дистанции, ни один отважившийся на вторжение гангстер не успеет сделать и пары шагов на вашей земле (и тем более не успеет открыть огонь!), как будет снят точным выстрелом снайпера. Ваши же собственные стрелки пригодятся в том случае, когда к вам в гости пожалует целая банда конкурентов: в то время, как ваши снайперы, снявшие первых двух бойцов, будут перезаряжать винтовки, их безопасность обеспечат именно «стрелки в резерве».

Ужас, летящий на крыльях ночи, или как достойно встретить соседского киллера

Однако рано или поздно, синьор Капоне, наступят времена, когда один снайпер будет


Курьер: беззащитное существо, выполняющее самое ответственное дело

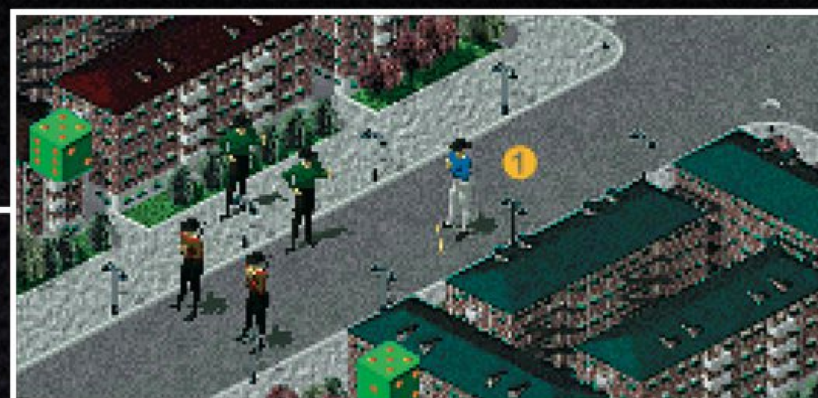
Никогда на ставьте стрелков в глубине собственной территории, так как при одновременном нападении трех вышибал хоть один, но обязательно прорвется (чего не произойдет на узком мосту) — потом знай его вылавливай, да и курьеров ваших может побить порядком...


Вышибала: не шибко умный, но весьма полезный

Витто СКУЗО

Страна Игр **АПРЕЛЬ** 1998

Ловим на живца. В роли живца — вышибала (1)



не в силах сдержать поток гангстеров конкурентов, потому как с развитием нелегального бизнеса не только вы, но и другие доны ударятся в переоборудование районных библиотек под «конторы по решению любых проблем», чьи новоиспеченные специалисты будут посильнее былого мистера Вульфа.

Пришло время поговорить о самых коварных участниках бутлегерских войн - посланных по вашу душу киллерах, незаметных для любых гангстеров до тех пор, пока они не со-

А вот и дичь клюнула...



вершат свое черное дело. Привычная и проверенная тактика «сетей» тут не работает, потому как наемный убийца спокойно вырезает ближайшего снайпера, после чего нередко успевает убить еще и пару стрелков, прежде чем второй, страхующий снайпер всадит в него пулю.

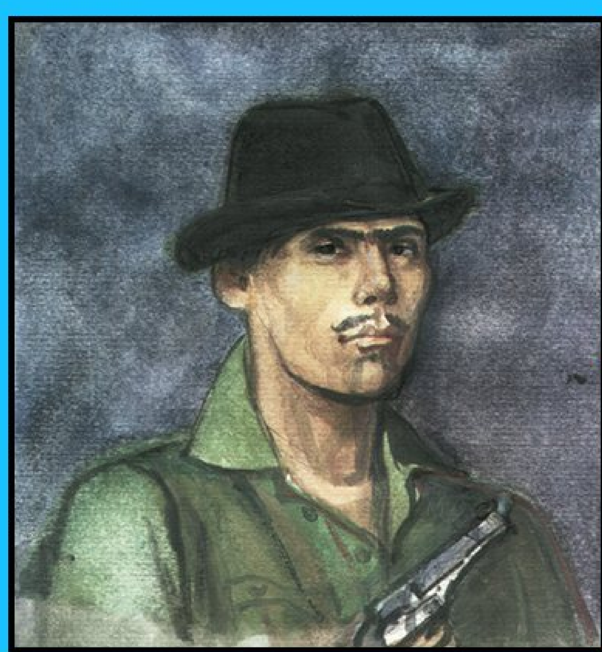
Что же тут поделаешь, спросит иной недальновидный дон, который так никогда и не станет настоящим капо ди капо? Ловить на живца, скажет вам старый надежный солдат Витто Скузо. Хотя при этом вы все равно потеряете одного гангстера, тактика «ловли на живца», для которой вам пригодятся дожившие до этого момента вышибалы, до сих пор является наиболее эффективным способом борьбы с чужими киллерами, и вот в чем ее суть.

Первым делом запомните, что до тех пор, пока наемный убийца не зарежет одного из ваших гангстеров, другие бойцы его не заметят, так что увы и ах, но ради дела обороны собственной империи придется-таки пожертвовать хотя бы одним солдатом — впрочем, не мне вас учить легкому отношению к человеческой жизни, дон Капоне! Итак, для роли живца вам как никогда подойдут отслужившие свое вышибалы, закончившие работу по выбиванию денег из близлежащих контор и мающиеся без дела в приграничной зоне.

Выставьте несчастного на середину моста или улицы (а лучше — парочку, чтобы полностью перекрыть проход) и перегруппируйте свои оборонительные отряды таким образом, чтобы на небольшом расстоянии от вышибалы встали один-два стрелка, а сразу за ними — ваши снайперы. Таким образом первый же киллер, как правило, польстится на одинокого бойца с бейсбольной битой, не заметив не попавших в зону видимости стрелков и снайперов, которые, как только киллер начнет атаковать вышибалу и выдаст себя, немедленно накроют злодея ураганным огнем со всех сторон — дичь поймана, поздравляем!

Вне всякого сомнения, для вашего успеха на криминальной сцене города будут не менее важны и такие полезные навыки, как хорошее знание коньюнктуры рынка нелегального игорного бизнеса и подпольного производства виски, а также искусство подкупа полиции и армии, ФБР и Сената, и грамотно поставленная работа с информаторами Бюро, однако вам ли не знать, что любое дело в Чикаго прежде всего начинается со стрельбы?

Витто **СКУЗО**



Стрелок: всегда легок на подъем

Что происходит с подзадержавшимися гостями, или почему налетчик гуляет вокруг базы

Налетчик, капо, — это ваш лучший помощник в смутные времена. Ведь он — практически единственный, кто способен в одиночку остановить приближающийся к базе отряд киллеров, и именно за это мы его и любим. Он



Грамотная оборона базы: неграмотный капо может и не заметить среди суетящихся курьеров двух налетчиков (1 и 2), готовых в любой момент защитить империю от вражеских киллеров

не только чрезвычайно эффективен при любой атаке на цитадель противника, вынося из своих двух стволов по несколько гангстеров, но иногда просто необходим в составе охраны базы, особенно когда битва подходит к концу и противник готов на все!

И здесь позвольте мне поделиться настоящим сицилийским секретом — тактикой борьбы с осаждающими базу киллерами, прозванной тактикой «выноса мусора». Дело в том, что в отличие от большинства других гангстеров, умирающих от первого удара киллеров, налетчики — народ крепкий и могут выдерживают два-три удара ножом, так что именно их и стоит призывать на помощь в осадном положении.

Если несколько киллеров уже вовсю заняты разрушением вашей базы и у вас есть время только на то, чтобы нанять одного-двух бойцов, налетчик — единственный, кто имеет реальные шансы «вынести мусор». Вызывайте его первым же делом, и как только он появится, не мешайте ему целиться во врагов — в такой ситуации у него будет время лишь на один выстрел, и молитесь, чтобы он был удачным. В лучшем случае он не только вынесет двух-трех киллеров одним выстрелом, но и останется жив сам, оказывая в дальнейшем непосредственную помощь в обороне цитадели!

Буря не в пустыне, или кто похоронит гробовщика

Прозванные таким ласковым именем, эти ребята, синьор Альфонсо, являются воистину самыми мощными вашими подразделениями, однако как это ни печально, но раньше всех гробовщики наверняка появятся у ваших конкурентов.

О том, что они уже появились, вы скорее всего узнаете по раскатам их пулеметов Томпсона и истошным воплям оборонительной группы — как это ни печально, но ни «сети», ни «живец» на них особого впечатления не производят, потому как путешествуют это веселые ребята обычно в компании.

Единственная тактика, которая не то чтобы



Комитет по организации встречи за работой: именно через этот перекресток пролегает основная дорога к базе

работает лучше всех, но по крайней сэкономит вам денег — это «радостная встреча». На последних этапах междоусобной войны всегда держите в приграничной зоне «комитет по организации встречи», состоящий из четырех-пятерых верных стрелков, чьей основной (и единственной) задачей будет броситься навстречу атакующим гробовщикам и закрыть их телами до тех пор, пока не возьмутся за работу снайперы.

Так как к нашему с вами счастью гробовщики, чтобы прикончить жертву, вынуждены подойти на довольно близкое расстояние, есть довольно большая надежда, что результатом такой «радостной встречи» будет не только геройская гибель всего «комитета», но и заслуженный конец незванных гостей.

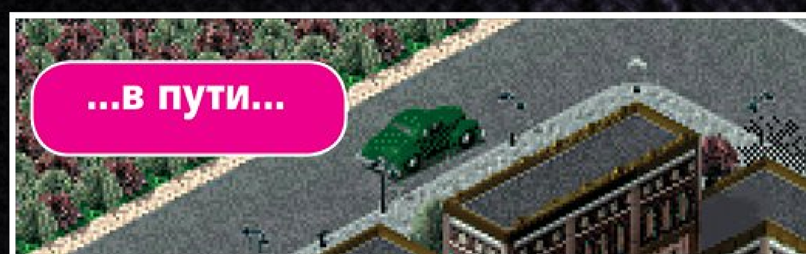
Папа купил автомобиль, или кто будет ездить на бронированном «Кадиллаке»

Этот совет будет совсем кратким: запомните, лишь гробовщики действительно заслужи-



Поедем, красотка, кататься — ударная группа около базы...

вают столь дорогого приобретения. Наняв трех-четырех, купите им машинку и устройте



...в пути...

настоящую «воскресную прогулку» — посадите ребят в «Кадиллак» и нанесите визит со-

И, наконец, около базы ирландцев — прекрасное завершение воскресной прогулки!



седу! Стрелять из машины по ходу движения они возьмутся сами, при этом повреждения от встречного огня получит лишь машина, а высаженные на центральной площади противника гангстеры будут целы и невредимы.

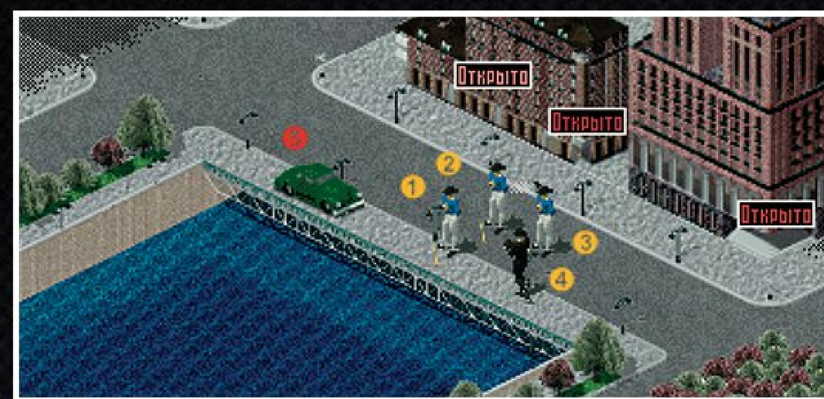
Ширина дружеских объятий, или куда рвется террорист-подрывник

Террорист — существо опасное, потому как работает в основном за идею — а это еще никого до добра не доводило. Хотя и стоит немало, все деньги уходят его политическим друзьям, так что вы с ним поаккуратней — кто знает, чего у него на уме!

Помяните мое слово, прибегайте к его услугам только в самых крайних ситуациях и для строго определенных целей. Конечно, он может и подрывать здания, и истреблять целые группы вражеских гангстеров, однако его истинное призвание — борьба с вооруженными автомобилями, для чего вам будет необходимо применять тактику «встречи с распростертыми объятиями».

Если вы заметили, что к вашей базе двигаются одна-две машины, в которых может сидеть кто угодно, начиная с киллеров и заканчивая гробовщиками, то ваше единственное спасение — организовать таким внезапным гостям достойную встречу. А делается это следующим образом: соберите небольшую группу вышибал, штуки три-четыре, и перекройте ей путь к собственной базе, вынудив чужие «Кадиллаки» хоть на минуту, но остановиться, чтобы разделаться с неожиданным препятствием.

Сразу же за этой группой ставьте террориста, единственная задача которого — добраться со машины живым, чтобы раз и навсегда вывести ее из строя, уничтожив по ходу дела и всех пассажиров: основная хитрость, мой дон, заключается в том, чтобы отвлечь внимание гангстеров противника на вышибал, в то время как террорист (которого в любой другой ситуации уложат первым же выстрелом) спокойно доберется до «Кадиллака». Пусть знают, какие у вас гостеприимные объятия!



Распростертые объятия дона Капоне: «Кадиллак» конкурентов (5), группа вышибал на пенсии (1-3) и хорошо прикрытый террорист-подрывник с большой-пребольшой бомбой (4)

Вот вроде бы и все, дон Капоне, что вам нужно знать о своих будущих помощниках из славного города Чикаго, так что позвольте раскланяться и пожелать вам успешной карьеры в наших краях — главное, никогда не забывайте атаковать первым!

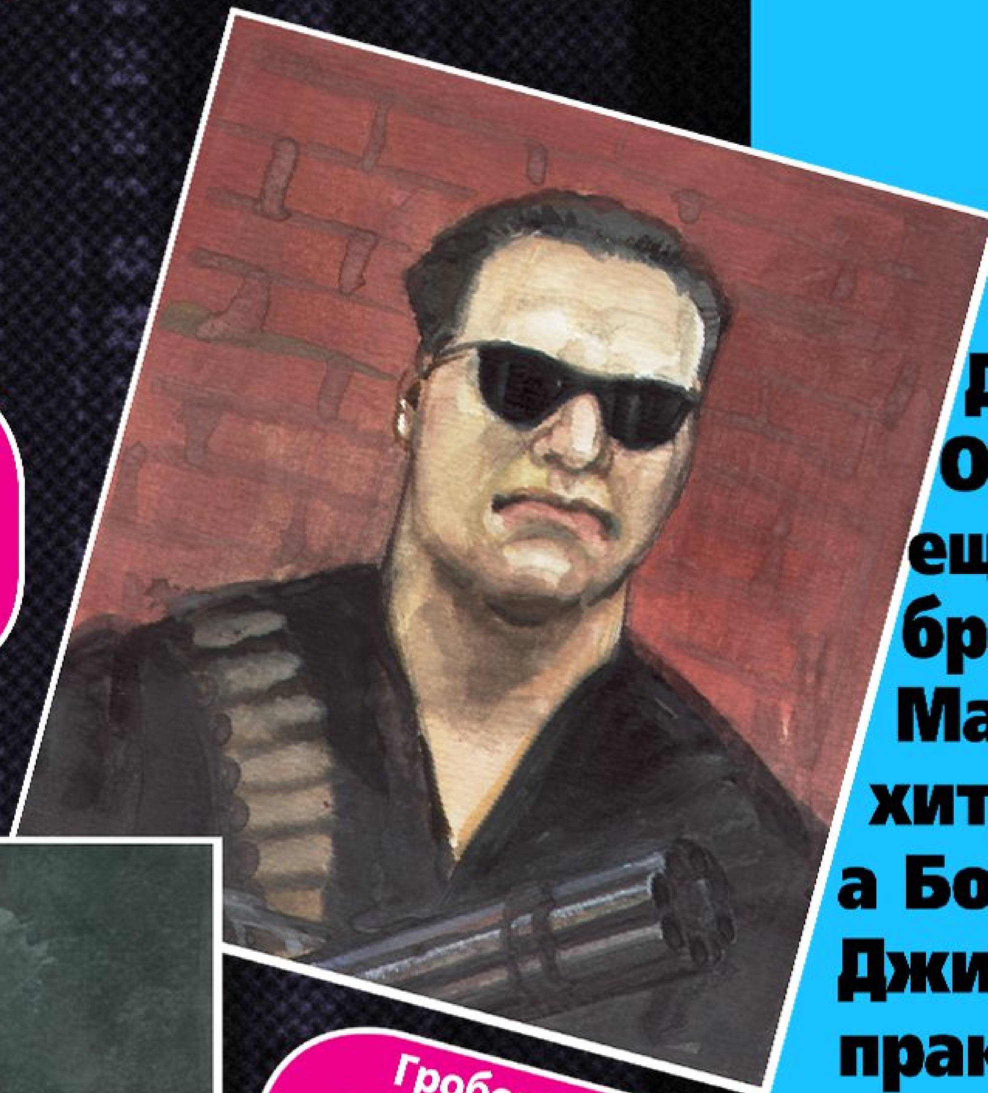
Конечно, Дион О'Банион все еще силен, братья Марко — хитры, а Большой Джим — практически непобедим, однако поверьте старому сицилийцу Скузо — вы их одолеете одной левой, если будете правильно применять изложенные выше тактические приемы!



Киллер: коварен и хитер — профессия обязывает



Снайпер: надежен и немногословен



Налетчик: но на каждого киллера есть свой налетчик



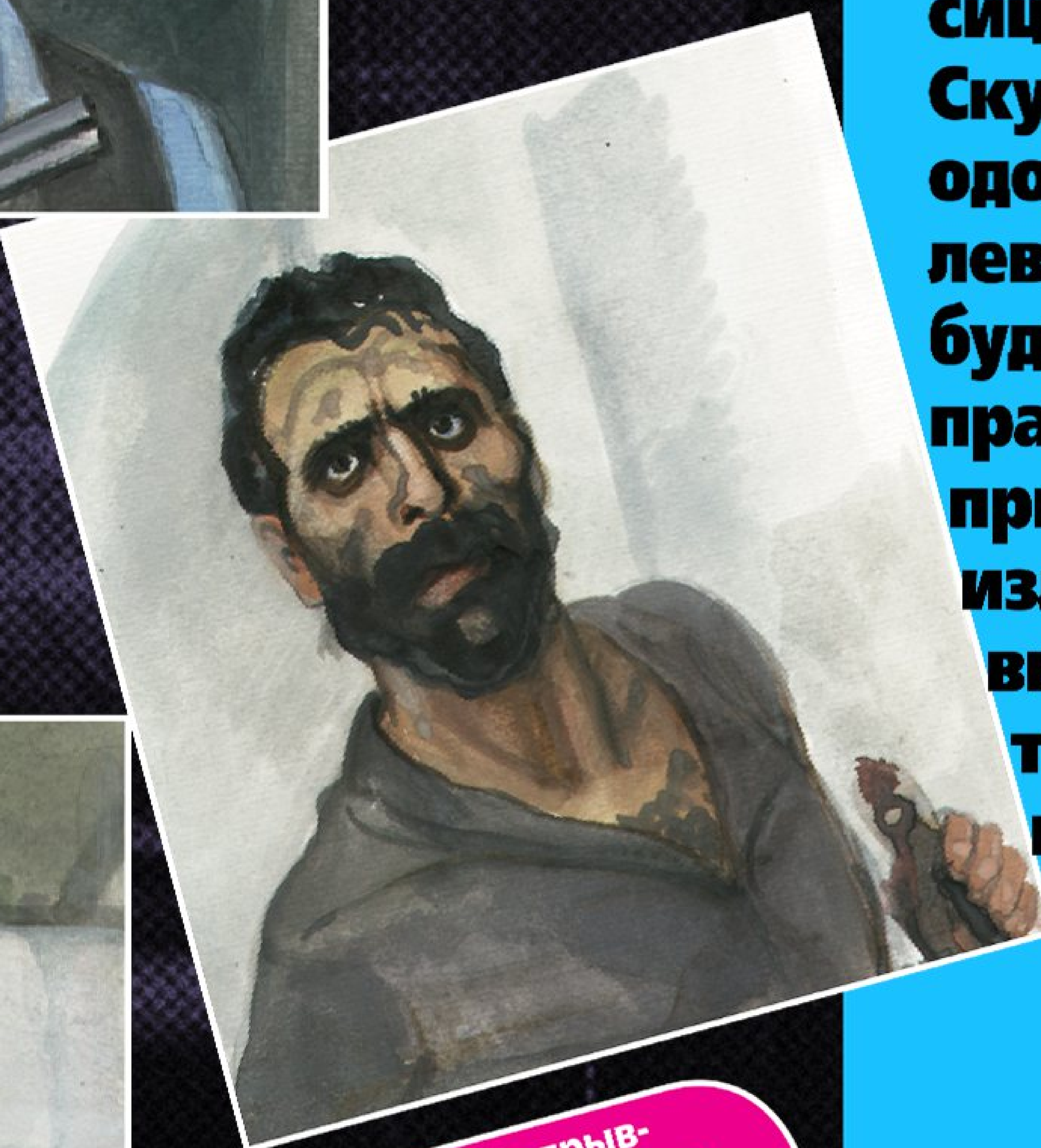
Гробовщик: в Чикаго этому парню бояться нечего



Вор: альтернативный источник дохода



Бронированный «Кадиллак»: такой вот вариант такси по-чикагски



Террорист-подрывник: самоотверженность революционера, эффективность средней противотанковой мины

Дион О'Банион все еще силен, братья Марко — хитры, а Большой Джим — практически непобедим, однако поверьте старому сицилийцу Скузо — вы их одолеете одной левой, если будете правильно применять изложенные выше тактические приемы!

Локализация: SoftClub

Как в большинстве стратегий, в W2 наиболее выигрышной является оборонительная тактика. Укрепленные на возвышенности позиции, по центру — пушки и поражающие на расстоянии отряды, на флангах кавалерия и меченосцы — вот самый верный способ справиться со всегда численно превосходящим врагом.





Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

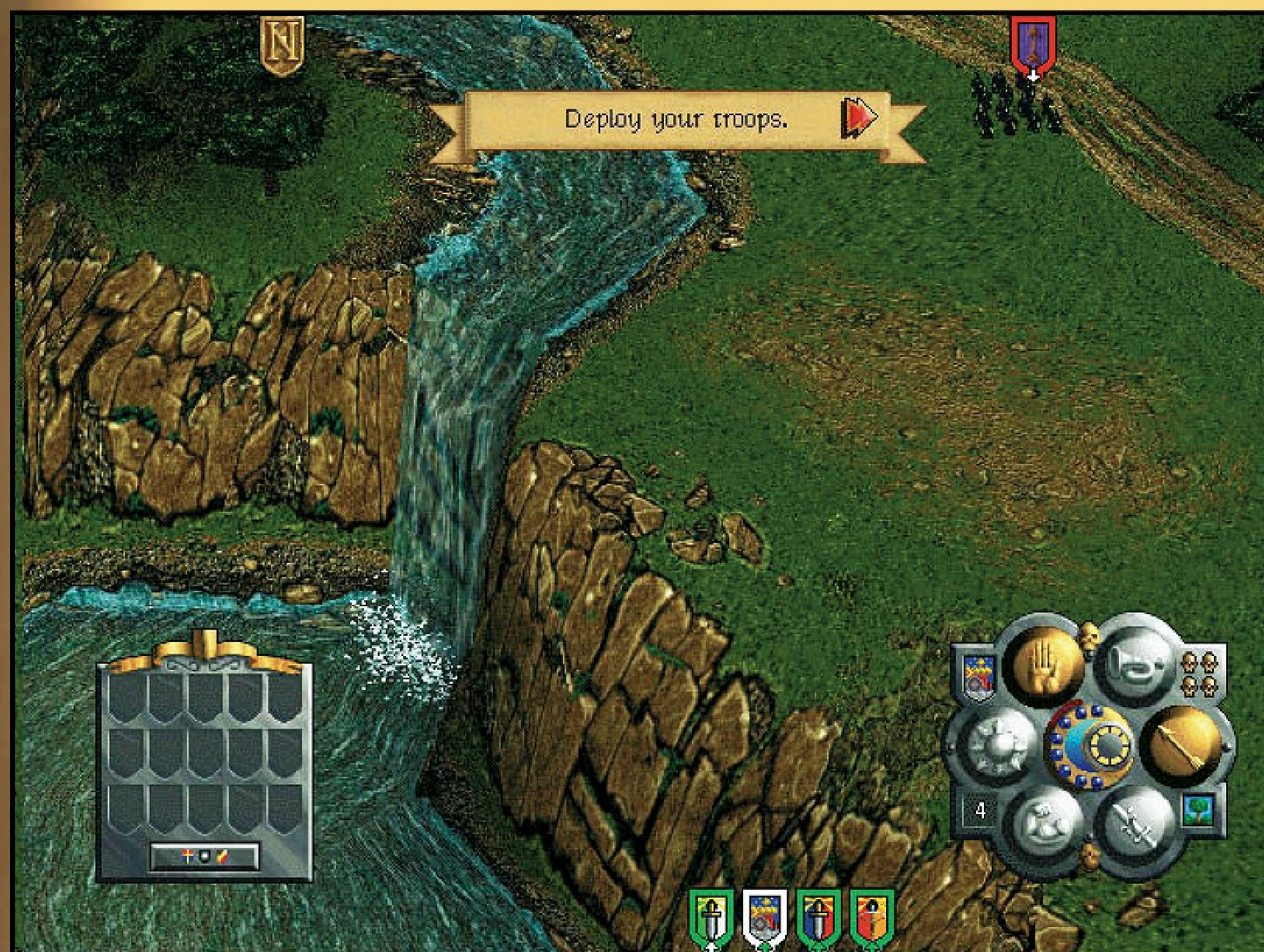
...А, черт!

Здоровый отряд скелетов обошел наши позиции и показался из-за гребня холма. Пушку на прямую наводку! Огонь! Залп. Еще один. Теперь маг Fireblast'ом пробил во вражьих рядах широкую просеку. Ну все, пора кончать со стрельбой, они уже слишком близко. Кавалерия, вперед!..

Уф, еле отбились. Пора, наконец-то, прерваться и поделиться с дорогими читателями опытом, заработанным и оплаченным тяжелыми потерями. **Warhammer 2** — достойная, но довольно сложная игра. Богатая тактическими приемами, что особо приятно после изнуряющих и бестолковых баталий, присущих заполонившим рынок RTS.

Обрадовав читателя таким оптимистичным началом, перейдем к самому приятному для нас делу — станем давать советы. Но прежде — несколько обще-тактических соображений.





Как в большинстве стратегий, в **W2** наиболее выигрышной является оборонительная тактика. Укрепленные на возвышенности позиции, по центру — пушки и поражающие на расстоянии отряды, на флангах кавалерия и меченосцы — вот самый верный способ справиться со всегда численно превосходящим врагом. Хотя и здесь могут ожидать сюрпризы в виде неожиданно объявившегося в тылу противника. Так что и стремительно наступать иногда придется.

По сути своей **W2** близок с еще одним очень хорошим свежим wargame'ом — Myth'ом. Но возможности его шире за счет спецификации unit'ов. Во-первых, их очень немного. И на поле боя, и вообще. Под конец игры вы будете знать в лицо чуть ли не каждого солдата. В начальных миссиях доступно только четыре-пять отрядов, максимальное же число участвующих в конкретном сражении не зависит от размеров армии и равно десяти. С одной стороны, это позволяет спокойно и продуманно управлять, применяя довольно сложные построения и тактические ходы, основанные на взаимодействии разных родов войск. С другой стороны, потеря даже одного отряда может стать критичной для выполнения всей миссии. Ведь большая часть принимающих участие в стычках войск и есть ваша постоянная армия. И рассчитывать можно только на них... А save'ов-то в миссиях нет! Очень это все способствует длительным раздумьям и тщательному планированию наступления.

Естественно, чем успешнее действовал unit, тем больше у него опыт и возможности. Поэтому никогда не допускайте гибели ВСЕХ солдат, входящих в







боевую часть — в случае сохранения хотя бы одного «дедушки» былую мощь подразделения можно восстановить (увы, за немалые деньги...).

Целый набор тактических хитростей и особенностей ведения боя становится доступен, если принять во внимание, что unit'ы в **W2** — не один человек или механизм, а, как правило, группа из десятка-другого особей. Что из этого следует? Ну, как же...

Во-первых, размеры площади unit'а зависят от степени его поврежденности. Естественно, это заметно влияет на эффективность стрельбы по такому «переменчивому» объекту. Попасть в толпу из двадцати зомби куда проще, чем пытаться пристрелить одного. Отсюда — первое ПРАВИЛО — мощное оружие, бьющее по площадям (мортиры, пушки и некоторые разновидности магии), эффективнее всего использовать против почти не поврежденных отрядов врагов численностью более десяти штук. В меньшей степени это верно для лучников и арбалетчиков, которые при отсутствии более достойных целей вполне могут быть задействованы для добивания мелких отрядов противника, так как потери в этом случае нулевые.

Во-вторых, у не «точечных» unit'ов есть четко различимые стороны: фронт, фланги, тыл. **W2** — первая за последнее время игра, в которой помнить об этой особенности очень полезно. Всегда старайтесь, чтобы ваши части стояли лицом к наступающему противнику, а еще лучше — атакуйте первым (уж если не можете отступить). Особенно ориентация влияет на эффективность действия конницы.





Если же вы подверглись атаке с фланга, то моральный дух отряда упадет, и после определенных потерь он может запаниковать, прекратив сражаться, а то и вообще бежать с поля битвы. Если же вам зайдут с тыла... Почти наверняка даже стойкие, побывавшие не в одном кровопролитном сражении воины побегут, словно зеленые новобранцы. То же справедливо и в отношении противника. Если есть время на маневр, всегда следует зажать наступающий отряд в клещи с флангов. Самый сильный эффект мы наблюдали, когда, обойдя группу отдельно стоящих деревьев, зашли кавалерийским отрядом в тыл шеренге из сорока оживших покойников. Для них эта атака была настолько неожиданной, что никакого сопротивления наши доблестные кон-





Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ









Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



ники не встретили и за пару секунд выкосили весь отряд, не потеряв никого. Враги даже строй не нарушили — так прямоугольником и легли.

В третьих, если ваш большой отряд нападает на небольшой вражеский, не пытайтесь ему помогать еще одним подразделением — его воины все равно не смогут пробиться в гущу схватки. В обратном же случае все с точностью до наоборот — тут помощь совсем не помешает. Более того, численное превосходство благотворно действует на мораль тех войск, которые смогли его создать.

С флангами и моральным обликом солдат все ясно, а потому поехали дальше.

Очень важный фактор достижения преимущества — рельеф, а еще точнее, соблюдение в **W2** физических законов. Леса, холмы и впадины ограничивают видимость. Этим надо пользоваться для скрытных маневров. Например, незамеченным подкрасться к позициям вражеских катапульт и внезапной атакой вывести их из строя. Но помните, компьютер не так глуп и сам может провернуть нечто подобное. Ни в коем случае не обходите высокую стену впритирку — за углом может поджидать смертельный сюрприз!

Видимостью дело не ограничивается, наклон поверхности сказывается на скорости передвижения. Глупо пытаться штурмовать засевших на холме арбалетчиков по кратчайшему пути — слишком долго! — необходимо выбрать наиболее пологий склон. Ведь стрелы летят не мгновенно, при большей скорости передвижения потери будут меньше. Да, обязательно двигаться зигзагом, уворачиваясь от стрел.

Похоже, что возможность для игрока занять позиции на холме — недосмотр (хе-хе) или подарок со стороны разработчиков, так как эти позиции очень выигрышны для всяких дальнобойных войск. Радиус стрельбы возрастает, плюс противник движется медленнее, чем по горизонтальной поверхности и дольше испытывает губительное воздействие метательных орудий. И компьютер-то всегда ломит по прямой! Возможно, потому, что лишен возможности почитать советы в каком-нибудь игровом журнале... Кроме того, большая скорость передвижения при атаке с холма положительным образом сказывается на пехоте и кавалерии, позволяя сделать максимальным урон уже при первой стычке. Из всего вышесказанного следует, что если вам повезло и в самом начале миссии есть возможность расположиться на возвышенности, — садитесь там и не слезайте до самого конца. Делайте что хотите, но противник должен на вас наступать. Все это, правда, справедливо, если только холм не простреливается вражьей артиллерией.

Еще одна тонкость общего плана. Как всегда, враги численно вас превосходят. Может, и не на порядок, как обычно, но раза в два-четыре всегда. Поэтому единственное спасение — заставить их растянуться и уничтожать частями. Наступают они волнами, реагируя на положение ваших частей. Любимое занятие разработчиков при составлении миссий — понаставить засад во всяких укромных уголках карты. Если враги больше не наступают или вы никого не видите, но миссия не окончена, очень полезно взять кавалерийский отряд (он быстрее уносит ноги) и побегать по карте, осматривая всякие закоулки. Противник почти наверняка не выдержит и погонится за провокаторами. Дальнейшие действия очевидны — отступаем к тому самому холму. При необходимости повторить. Для полной дезинсекции...

Расставляя перед миссией войска, избегайте их попадания в радиус действия вражеских баллист и катапульт. Вступать с ними в артиллерийскую дуэль имеет смысл только в одном случае: если у вас есть мортира и ее можно поставить туда, где ее никто не увидит. Иначе вероятность переигровки — почти сто процентов. Вообще вра-





жескую артиллерию полезно оставить на сладкое и разбираться с ней под конец, в спокойной обстановке.

Всегда старайтесь добить отступающие вражеские unit'ы — из них может выпасть ценный артефакт. Соответственно, все, что лежит на поле боя бесхозно, должно немедля хвататься. Враг не дремлет, а выколотить из него прибранную им вещь может и не удастся.

Немного о финансовых делах и проблемах. Тут, конечно, каждый сам себе голова, но рекомендуем не жлобствовать и, во-первых, всегда доукомплектовывать используемые отряды до номинала, во-вторых, закупать защиту по максимуму. Дешевле обойдется. При этом полезно иметь запас на черный день — проверено, что некоторые миссии принципиально нельзя пройти малой кровью. А денег за них дают небогато!

И еще. Те отряды, которые придают на время, бросайте в самое пекло. Пусть себе гибнут. Но не поступайте так с теми unit'ами, которые описаны ниже — они перейдут под ваше подчинение.

Все миссии, которые кажутся побочными, настойчиво рекомендуем выполнять. Не так уж они сложны, зато награда настолько велика, что без нее прохождение основного сюжета не то чтобы невозможно, но сильно затруднено. Да и опыт на дороге не валяется.

Кажется, о тактике — все. Теперь поговорим о свойствах и специфике применения войск, которые попадут под ваше чуткое руководство. Это далеко не все подразделения, встречающиеся в игре, но их большая и лучшая часть.

Особое внимание обратим не на теоретические достоинства и недостатки unit'ов, а на их реальные свойства и, главное, тонкости боевого использования. Естественно, наши советы подойдут не всем, но, мы надеемся, большинству. Еще раз напомним, что предлагаемая тактика основана на обороне и максимальном ослаблении врага посредством обстрелов.

Маленькое пояснение. В скобках после английского названия подразделения указана его численность. В чисто информационных целях.

Пехота

В наши ряды попало три отряда: **Grudgebringer Infantry (20), Imperial Greatswords (15), Dwarf Warriors (19).** Все они по боевой ценности приблизительно равны. Несколько выделяется по численности и степени защищенности GI, но отличия слишком незначительны, и ими можно пренебречь. Что можно о всех них сказать? Ходят медленно, дерутся средне. Зато стоят дешево. Поэтому основное применение этим unit'ам — прикрытие позиций артиллерии и стрелков. В атаку бросать не стоит, только в самом крайнем случае. Против арбалетчиков следует посылать, только если атака будет неожиданной. А на баллисты и катапульты не бросать никогда! Все равно мало кто дойдет. Большую ценность имеют лишь на начальных этапах по причине небольших размеров вашей армии. После прохождения середины кампании практически не попадают на поле боя из-за наличия лучших войск. Но могут быть использованы в качестве последнего резерва, если основные силы понесли тяжелые потери, которые не могут быть восстановлены при помощи имеющихся финансов. Одним словом, средство переждать черную полосу.



В принципе, к пехоте можно отнести и отряд **Flagellants (9).** Мы их прозвали сумасшедшими книжниками. Всем бы они хороши — быстро бегают и отчаянно дерутся. Но их мало, да и защищенность очень низка. В крайних случаях можно использовать для нападения на вражеских арбалетчиков и для уничтожения небольших отрядов недобитков. Ну и разведка, само собой!



В этот же раздел формально можно отнести еще один unit. Формально, поскольку он представляет собой нечто среднее между пехотой и кавалерией. Но лошадей-то нет! Поэтому знакомьтесь — **Mercenary Ogres (3).** Практически непробиваемы, наносят очень сильные удары, быстро передвигаются, да еще и нагоняют страх на врага! Стоят дешево. Просто манна небесная. За счет небольших размеров отряда прекрасно подходят для разведки и диверсий против любых стрелков. Обязательно берите их на миссии против зеленокожих — огры способны распугать половину их армии одним своим видом.



Кавалерия

В нашей армии (на момент написания статьи, хм-хм) было два отряда: **Grudgebringer Cavalry (16)** и **Ragnar's Wolves (12).** Основная ударная мощь. Великолепны как в защите, так и в нападении. Приличная броня и выдающиеся атакующие способности. За счет высокой скорости передвижения идеальны для обходов. Могут более чем успешно атаковать арбалетчиков, особенно если их снабдить защитой от стрел. Единственные, кто способен атаковать катапульты без катастрофических потерь со своей стороны. Но против баллист не очень хороши: попасть по ним из-за их высокой численности легко и, следовательно, потери довольно ощутимы. А практически единственный их недостаток — самая высокая стоимость. В два-три раза выше, чем у пехоты. Кроме того, в состав GC входите вы собственной виртуаль-



Страна Игр АПРЕЛЬ 1998

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

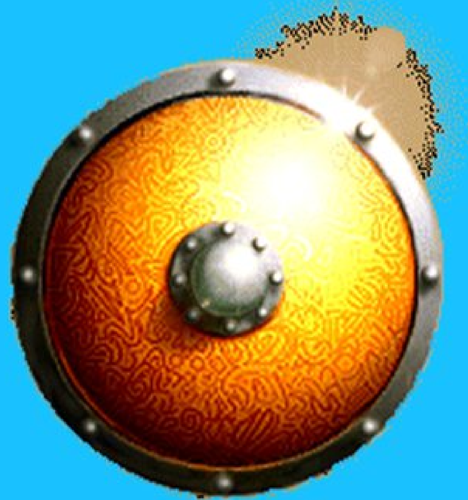
















ной персоной, поэтому гибель этого отряда вызывает немедленный показ финального ролика с последующей загрузкой ближайшего save'a...

Артиллерия

Наш выбор (С.Д.&Д.П.)! Настоящие Боги Войны. Стреляют очень далеко и на редкость мощно. Но удивительным образом напоминают — по подлости и количеству высказываемых в их сторону нелестных эпитетов — гномов из Myth'a. Ну, тех самых, что «мочили» без разбора всех подряд. И своих, и чужих... А все из-за мощи и исполнительности (увы, крайне тупой...).

Маленькое замечание. Обязательно помните, что передвигаться артиллерийские отряды в ходе миссий не могут. Самым тщательным образом выбирайте для них место установки орудий в самом начале миссии. Идеально — холм. И ни в коем случае не оставляйте их без прикрытия — отбиться они ни от кого не смогут.

Grudgebringer Cannon (4). Стреляют фактически по прямой, поэтому нуждаются в том, чтобы видеть цель. Старайтесь установить пушку таким образом, чтобы неприятель двигался прямо на нее. Этим можно добиться большей вероятности попадания. За счет того, что снаряд летит несколько дальше номинального радиуса досягаемости, легко достанем противника, приказав своим пушкам обстреливать территорию ПЕРЕД недосягаемым unit'ом. Благо снарядов сколько душеньке угодно. Пушки требуют постоянного присмотра и неусыпного контроля — следите, чтобы за счет смещения цели на линии стрельбы не оказались ваши войска. Один раз в самом конце миссии наш маг был зверски убит выстрелом из пушки в затылок. А все по недосмотру!

Imperial Mortar (4). Еще круче, чем пушка. Снаряд мощнее и плюс его крутая полетная траектория позволяют вести огонь с закрытых позиций. Противник может так и не узнать, откуда пришла к нему смерть. Основной недостаток — низкая меткость. И все та же необходимость в постоянном присмотре. Бомба в самый центр кровопролитной сечи, которая завязалась между вашей пехотой и прорвавшимся неприятелем — и ни пехоты, ни неприятеля. Море крови, куча трупов. Restart, please...

Стрелки

Относительно универсальные войска, способные и поражать противника на расстоянии, и сражаться врукопашную. Разумеется, драться на расстоянии лучше — потери, почему-то :), меньше. Защищены слабо, но и стоят немного. Передвигаются неспеша. Стоимость очень высокая. Присмотр, опять же, необходим, но последствия его отсутствия уже менее катастрофичны.

Первыми вам станут доступны **Grudgebringer Crossbows (16).** Стреляют они на расстояние примерно в три раза меньшее, чем пушки. И тоже только по прямой. Но точность-то куда выше.

В одной из дополнительных миссий к вам присоединятся **Wood Elf Archers (19).** По полезности они близки к пушкам. Дальнобойные, скорострельные, да еще и передвигаться могут. Хотите стрелять с закрытых позиций — пожалуйста, нет проблем. Да и рубятся недурно. Эх, их бы пораньше! Сколько бы денег сэкономили!

Последнее приобретение — **Outlaw Pistoliers (9).** Мы так и не поняли, нравятся ли они нам. Приличная мощность и очень низкая дальнобойность. Но за счет большой скорости передвижения способны наносить удар и безнаказанно отходить на безопасное расстояние. Если дела идут хорошо и больше заняться нечем, можете развлечься с Outlaw Pistoliers.

Маги

...В конце концов, можно смириться с потерей кого угодно. Пехоты, кавалерии, стрелков, пушек, но вот если погиб маг — load, load и только load game! Учтите, что с ростом опыта мага расширяется и спектр доступных ему заклинаний. Под конец он вполне способен выкосить пол армии противника еще до того, как в дело смогут вступить другие ваши войска. Поэтому берегите его!!! Смолоду!!!

Защищенность у магов низкая, урон они в рукопашном бою в силу своей единственности наносят небольшой, поэтому заставлять их биться врукопашную не стоит. Бегают они не быстро, но и не медленно, поэтому при наличии у противника только пехоты способны производить диверсионные вылазки. Но против арбалетчиков не бросать ни в коем случае!

Увы, хоть в игре и доступно минимум два мага, второй появился настолько позже, так что поднабраться опыта он не успел и рассказать о мощи его продвинутых заклинаний мы не беремся. Не пробовали, не знаем. Но уж первого мы изучили досконально.

Bright Wizard. Практикует магию огня. Вот его заклинания:

Fireball — из названия все ясно. По



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

действию этот Огненный Шар аналогичен взрывчатке средней мощности.

Sanguine Sword — если вас прижали и нет возможности сбежать, то примените это заклинание, и три огненных меча быстро уменьшат количество врагов в непосредственной близости от мага. Это последнее средство в пиковой (вариант — аховой...) ситуации.

Blast — огненный луч, прожигающий в стройных рядах наступающих врагов этакий симпатичный проход. Естественно, чем глубже строй, тем больше эффективность луча. Хорош и против одиночных «крутых» врагов. Например, магов или колесниц.

The Burning Head — более мощный аналог огненного шара. Очень недурной эффект. Во всех смыслах...

Conflagration of Doom — мощнее этой штуки в игре, похоже, ничего нет. По внешнему виду он похож на приличных размеров метеор. По действию?.. И по действию тоже похож. В силу больших затрат магической энергии рекомендуется для применения против двух-трех крупных отрядов противника одновременно. Перебить он их не перебьет, но вот крупными они (т.е. отряды) быть перестанут.

Flamestorm — столб огня. Очень хорош против неподвижных целей — то есть катапульт, баллист и арбалетчиков. Но будьте очень осторожны, вас могут пристрелить до того, как цель будет уничтожена. А вообще-то



Flamestorm — одно из самых эффективных волшебств. Только не забывайте его сбрасывать, если враг покинул то место, на котором вы зажгли «огонек».

Crimson Bands — огненный смерч, на время выводящий противника из игры. Хорош против магов и других уникумов.

Wind of Fire — переносит в любое место карты. Очень полезно для диверсий и разведки, но тщательно следите за запасом магической энергии, так как после запуска Wind of Fire почти наверняка придется вскоре уносить ноги...

Dispel Magic — защита от атакующей магии (заклинание, общее для обоих магов). Не стопроцентная и одноразовая защита. Но полезная. Не забывайте о ней.

Вторым магом является **Ice Mage** — маг, использующий холод. Вот его заклинания (увы, только опробованные):

Ice Shards — заряд ледяных кристаллов. По мощности близок к fireball'у. То есть — так себе.

Wind of Cold — ледяной смерч, обладающий несколько большей мощностью, чем fireblast, но куда меньшей точностью. Недурно, но применять следует только по толпе.

Shield of Cold — защита от стрел. А вот в случае вступления в рукопашный бой мгновенно пропадает.

Hawks of Miska — если честно, то этого мы не поняли. Иногда выкашивает за несколько секунд большой отряд. А иногда не действует вообще. Может, вы разберетесь?..

Практически все боевые заклинания требуют при применении некоторого упреждения, — на их производство требуется время, а обьект нападения не стоит на месте и смещается. Обязательно учтите это.

Рассказывать вам о встречающихся в игре магических артефактах особого смысла нет. Применение их вполне очевидно из описания этих предметов. Кому их дать в руки — тоже не вопрос. Защита нужна тем, кто активно бьется, а магия тем, кто может ее использовать. Есть, правда, парочка предметов, снабженных атакующей магией, которые лучше бы давать либо стрелкам, либо пехоте, которая их же и охраняет. Они бьют по площадям, а наибольшая концентрация врагов всегда у позиций артиллерии и стрелков.

Напоследок несколько слов о войсках противника.

Несомненно, покойники опаснее зеленокожих. Они более стойкие в плане морали и боевого духа, да и помощнее в бою. Самыми мерзкими мы считаем три вида unit'ов. Первые — маги. Как только они попадают в радиус действия пушек или стрелков — весь огонь на них. Есть еще скелеты в сиреневых плащах с капюшоном, вооруженные большими косами. Оружие против них малополезно, активно используйте магию. И последнее — колесницы. Основная проблема с ними — высокая скорость передвижения в сочетании с малыми размерами. Стрелять по ним практически бесполезно, во всяком случае, из пушек...

Ну вот, пожалуй, и все, чем мы вам можем помочь. Все остальное — в ваших собственных умелых руках! Победа будет за нами!

СИ











Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

Здравствуйте, всеми уважаемая редакция Страны Игр!

Читаю ваш журнал очень давно и возникло у меня желание поделиться с вами своими вопросами и пожеланиями. Ну, во-первых, вопросы.

1. Какие игры уже вышли или выйдут под:

a) 3DFX b) MMX

2. Думаю, вы видели хоть одну серию сериала «BABYLON 5». Также допускаю, что у вас уже возникал вопрос: «а будет ли создана игра по этому фильму?».

Но если у вас такого вопроса не возникло, его задам я. Действительно ли будет создана такая игра? Ведь уже сделано так много игр по фильмам, а про «Вавилон» так ничего и нет, обидно даже.

3. Как создатели вышеописанного сериала добились такой «классной» графики (на заставках)?

4. Где бы я ни искал, чтобы я ни читал, но нигде не могу найти определение этим двум словам «текстура» и «полигон».

Ну ладно хватит о грустном, давайте о пожеланиях.

Во-первых, пишу я это (то, что будет написано ниже) для улучшения нашего с вами любимого журнала. Во вторых, тут же хочу коснуться самой последней страницы, раньше там был как бы анонс следующего номера, а сейчас реклама, очень жаль, раньше было лучше. Но есть и плюсы, всем моим друзьям и мне в том числе очень понравилась новая система оценок, теперь понятно, как вы это делаете (оцениваете), я полностью с вами солидарен. Так же хорошо получились «ОБЗОР» и «В РАЗРАБОТКЕ», и я думаю, «ЛАБОРАТОРИЯ ПАПЫ КАРЛО» тоже никого не разочаровала, мне она нравится однозначно. Обложка у вас всегда великолепная, что тоже не может не радовать. Конечно, хотелось бы остановить свой взгляд на демо-CD для PC. Помнится, когда вышел первый ваш демо-диск, вы обещали в дальнейшем хоть изредка, но снабжать CD всякими картинками, которыми мы, читатели и опытные геймеры, смогли бы полюбоваться. А также хотелось бы увидеть хоть одну картинку с красивыми надписями СТРАНА ИГР, и не помешали бы THEMES for Windows95 PLUS. Раз уж я вам написал, пропечатаю и еще пару строк про переписку. Надеюсь, «СТРАНА ИГР» не откажет помочь найти коллег по переписке. Играю я во все по модему и без него. Знаю кучу кодов и солюшенов. Так же ищу друзей в Москве по хорошему DEATHMATCH`у в DOOM I,II, Diablo, C&C, Red Alert, QUAKE, QUAKE II, Duke Nukem, Warcraft II и хорошим гонкам также по модему (Need For Speed II, Fatal Racing).

P.S. благодарю за все!

E-MAIL:*anton@rosa.rosmail.com*

тел. *4460692* звонить по будням с 15:00

1) Про игры под MMX сказать ничего однозначно нельзя. К большому сожалению для Intel, данная технология както не смогла привлечь к себе особого внимания со стороны разработчиков. Кроме этого, первые попытки выпуска таких игр оказались с коммерческой точки зрения не совсем удачными. Поэтому издательства перестали рекламировать свои игры, как разработанные под эту технологию. Тем не менее, многие из выпущенных недавно продуктов ее благополучно поддерживают, хотя об этом никто и не знает. С играми под 3Dfx ситуация обратная. Так уж случилось, что сегодня гораздо легче сказать, какая игра не поддерживает трехмерные акселераторы на базе этих процессоров, чем перечислять все те продукты, которые на них не рассчитаны. Вообще практически каждая новая игра, использующая трехмерный движок, поддерживает 3Dfx.

2) Такая игра вроде бы уже создана и вскоре появится на полках магазинов.

3) А про то, как создатели сериала делали к нему заставки, сказать мы не можем — просто не знаем. Можно предположить, что для этого они использовали, как и все, суперкомпьютеры Silicon Graphics.

4) Вопрос этот, как ни странно, ни из легких. Кого не спроси, все вроде бы знают, что означают эти два понятия, однако объяснить их «на пальцах» фактически не могут. Вообще полигоном называют пространственный многоугольник, а текстурой — картинку, которая на этот полигон натягивается. А теперь попробуем объяснить два этих понятия на примере Quake, графический движок из которого представляет собой яркий пример использования полигональной технологии. Каждая комната и каждый монстр в этой игре был создан с помощью набора подогнанных друг к другу многоугольников, которые специалисты называют полигонами (от английского слова polygon — многоугольник). Для того чтобы эти наборы многоугольников имели привычный нам вид, разработчики их соответствующим образом «раскрашивают». Раньше, когда ресурсы машин были ограниченными, полигоны просто заливали краской, а сегодня на них вместо этого накладывают текстуры (такая графика называлась векторной). Эти непонятные текстуры как раз и придают каждому полигону и, соответственно, обьекту свои «свойства», и с их помощью мы уже можем точно сказать, из чего они сделаны. Посмотрите, к примеру, на пол или стены. Благодаря тому, что они покрыты определенной текстурой, мы можем точно сказать, что стена была выложена, скажем, из кирпича или она попросту деревянная. Надеемся, что наш ответ вас удовлетворил. В противном случае, мы постараемся за ближайший месяц найти этим понятиям еще более доступное обьяснение.

Здравствуйте, дорогая редакция Страны Игр!

У меня есть к вам 3 вопроса

1. Вы пишите на журналах, что часть тиража снабжена демо-диском для PC. Я купил себе такой журнал (ноябрь 97) и очень обрадовался. Потом, когда я достал диск, то оказалось, что это демо-CD для PlayStation. Но я подумал, что он все-таки годится. Вставил его в свой CD-ROM и увидел родные *exe файлы. Я их запустил, а он пишет, что эти файлы не являются приложениями Win 32. Что это значит?

2. Как можно подключиться к сети Интернет, если живешь в Подмосковье?

3. У меня есть друг, который живет в соседнем подъезде. Мы хотели бы играть по модему. Я знаю, что для этого нужен модем и телефон. Ну, например, купил я модем и есть у меня телефон, а что дальше-то делать?

И еще я хотел бы переписываться с поклонниками стратегий. Я прошел C&C, Warcraft2, Dungeon Keeper (хотя игра мне не очень понравилась), Противостояние и Опаленный снег, 7th Legion и др.

Мой адрес: *Город Наро-Фоминск Московская область, Улица Шибанкова д.87 кв. 99*

Подоленков Виктор

*1. Это то и означает. К сожалению, вам действительно достался журнал с демо-диском для PS, а не для вашего любимого PC. А файлы с расширением *exe встречаются на дисках практически ко всем приставкам, только прочитать их можно лишь в своем родном аппарате. Но не печальтесь, такого больше с вами не случится. Теперь нас журнал идет в комплекте с диском только для персонального компьютера.*

2. Так же, как и живя в Москве или любом другом городе. Найдите подходящего провайдера, который устроит вас своими расценками на время в

Скидка на Sony PlayStation PAL

$10

11131

Скидка на Nintendo 64

$10

11110

Скидка на Sony PlayStation NTSC

$10

11115

Скидка Sega Saturn NTSC

$5

11102

Скидка на руль Formula T2

$15

11113

Скидка на два Тамагочика

15%

11109

Скидка при покупке двух игр для Sega Saturn NTSC

10%

11123

Скидка при покупке трех игр для Sony PlayStation PAL/NTSC

10%

11130

Скидка при покупке трех игр для IBM PC

10%

11124

Скидка при покупке джойстика GameStick для PC

$10

11126

В любом из магазинов Game Land вы можете получить скидку на перечисленные выше продукты. Для этого вам необходимо вырезать нужный купон и прийти с ним в любой из наших магазинов.

Телефон для справок: 288-3218

При наличии других скидок купоны недействительны.

Game Land

http://www.gameland.ru

Магазины Game Land:

1. с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, метро "Пр. Мира".
2. ул. Новый Арбат, д.15, метро "Арбатская"

Вы покупаете Sony Playstation + 2 игры, мы возвращаем вам $25

Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
   т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
2. ул. Новый Арбат, д.15 (ст. метро «Арбатская»)

Телефон для справок: (095) 288-3218

Game Land

http://www.gameland.ru

Internet. А потом подключайтесь и работайте или играйте.

3. Все зависит от того, как вы хотите играть: связавшись напрямую или через Internet. Напрямую связаться гораздо проще, но при этом вы с другом будете единственными игроками. В играх, поддерживающих многопользовательский режим, есть специальная опция модемной игры, войдите в нее, установите нужные вам параметры (например, в Age of Empires вам нужно выбрать карту, количество компьютерных игроков и т.д.) и можете приступать к непосредственной игре. Если вы собрались играть через Internet, то вам нужно просто подсоединиться к игровому серверу, на котором денно и нощно есть люди со всех концов света, и дождаться вашего друга. Об игровых серверах вы могли прочитать в «Стране игр».

Здравствуй, «СИ»

Есть у меня пара вопросов.

1. Возможен ли выход Total Annihilation на PS?

2. В декабрьском хит-параде для PS на втором месте Red Alert. Это опечатка или нет? Во всем журнале нет и слова об этой игре. Пишите побольше о переводах с PC на PS.

3. Мало было напечатано про Odd World. Про что игра-то? Хорошая она или нет?

Денис Поликарпов.
Город Северодвинск.

1. В общем, ничего невозможного здесь нет. Понизив разрешение и уменьшив детализацию, мы думаем, разработчики смогли бы безболезненно перенести ее игровой процесс и на PS. Только нужно ли вам это? Боюсь что нет. К большому сожалению, для приставочников, малый обьем оперативной памяти консолей сокращает список переводимых на них с компьютера хитов до считанных единиц. И это особенно касается стратегий и 3D-Action, которые изначально создавались для персоналок. Но уже следующее поколение приставок должно снова взять верх над PC (пусть и ненадолго), и тогда мы уже сможем поиграть во все компьютерные хиты на экранах наших телевизоров.

2. Это не опечатка. А не писали мы об этой игре только по одной причине — она практически ничем не отличается от своего оригинала, о котором и так было предостаточно написано. Если в «Стране Игр» никогда не было написано о версии игры, портированной на другую платформу, но уже было написано об оригинале, это значит, что портированная версия ничем не отличается от своего старшего брата.

3. Игра хорошая, хотя и на любителя. Можно смело сказать, что наряду с Castelvania: Symphony of The Night, Odd World можно смело назвать одной из немногих двухмерных игр нашего времени, заслуживающих пристального внимания.

Не могли бы вы помочь мне с игрой PARKAN!! Подскажите, пожалуйста, где и как мне раздобыть «джампер».

В самом начале появляется корабль, атакованный пиратами, на его бортовом компьютере я нахожу сообщение о том, что на планете 4 обнаружен «джампер». Но сколько я ни бродил по базе на планете 4, так и не нашел этот проклятый «джампер».

И ещё, как захватывать вражеские базы?

Заранее благодарю!

Михаил
E-mail:
msankin@pandora.maginfo.net

Вообще-то вопрос охватывает весь игровой процесс Parkan'a. В вашем случае можно посоветовать поискать еще тщательнее. Где точно он находится, сказать не можем, так как расположение предметов в игре постоянно меняется. Постарайтесь систематизировать свои поиски, и рано или поздно вы джампер найдете.

Второе. Чем быстрей вы попадете на место, указанное в подсказках, тем больше вероятность обнаружить искомый предмет.

Чтобы захватить вражескую базу, достаточно уничтожить всех населяющих ее роботов и войти в компьютер.

Привет, редакция СИ!

Я новичок по играм в Интернете, и у меня возникла пара вопросов, на которые я прошу вас ответить (у меня игра DIABLO):

1) Кто такие PK? (и что я должен делать с чьим-то ухом)?

2) И кто такие CHEATER'ы?

Вот играл я в Quake2 и обнаружил коды:

Во время игры нажмите «~», чтобы открыть консоль и написать give, а дальше item, который вам нужен.

Пример: give health (даёт жизнь); give bluekey; give super shotgun; give shells; give grenades и.т.д.

Жду ответа,

Чикликчи Андрей.
softcom@ch.moldpac.md

CHEATER'ы — это такие нехорошие игроки, которые играют не по правилам. Вместо того чтобы, как все нормальные (или ненормальные) люди, добиваться успехов своим собственным трудом они попросту применяют для этого специальные коды, пароли и прочую ерунду. Еще хуже их так называемые PK, которые вместо того чтобы играть против сил зла, охотятся за слабыми игроками и потом их убивают. После этого они забирают себе ухо побежденного и затем его хранят «на память» или продают. Чем круче был убитый, тем больше денег можно на этом заработать.

Уважаемая редакция.

Вы вот только и говорите о том, как же хорошо иметь 3Dfx. А мне вот интересно, а как же его нужно устанавливать? Мой вопрос может показаться глупым, но поверьте, таких как я дураков немало.

Заранее благодарю

Василий Кулькин.
Город Калининград.

Отвечаем по-научному, на основе нашего опыта общения с платой Diamond Monster 3D.

Установка платы.

Подготовка к установке.

Выключите компьютер и снимите с него крышку. Отсоедините кабель, который соединяет ваш компьютер с монитором. Теперь необходимо найти свободный разъем шины PCI (Как правило он белого цвета. По сравнению с разъемом шины ISA, разъем PCI более короткий). Итак если вы удачно нашли свободный разъем PCI, то удалите заглушку из корпуса компьютера напротив этого разъема.

Установка карты.

Аккуратно достаньте Monster 3D из антистатической упаковки (будьте аккуратны, статическое электричество может привести в негодность Monster 3D). Вставьте карту в разъем PCI, не применяйте больших усилий при ее установке, после этого закрепите акселератор винтом.

Подсоединение кабелей.

Используя кабель, поставляемый в комплекте карты, соедините нижний порт Monster 3D с портом на вашей видео-карте (напоминание: туда был включен ваш монитор). Далее соедините ваш монитор с верхним портом на Monster 3D. Закройте компьютер.

Установка программного обеспечения.

Для пользователей Windows 95: Когда вы в первый раз после установки Monster 3D включите компьютер,



106.8 FM

самая здоровая частота



1998
МОСКВА
ВСЕМИРНЫЕ ЮНОШЕСКИЕ ИГРЫ

ОФИЦИАЛЬНОЕ
РАДИО



СТАНЦИЯ

телефон рекламного агентства "Станция": **261.05.05** телефон эфирной студии: **261.04.19** Internet: **www.station.ru** e-mail: **radio@station.ru**

ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА И ПЕЧАТЬ ПЛАКАТОВ - **PUBLIC TOTEM**. СЪЕМКА ПРОИЗВЕДЕНА В **GREENWAY CLUB**.

Windows 95 выведет на экран сообщение о том, что в вашем компьютере обнаружено новое устройство. Выберете пункт установки драйверов производителя и нажмите на Ok. Укажите путь к драйверам карты (например, D:\WIN95, где D — это имя вашего CD-ROM дисковода) и нажмите на Ok. Затем Windows 95 предложит вам перегрузить компьютер. После перегрузки компьютера запустите программу установки с компакт-диска, который идет в комплекте с картой. Выберите пункт «Hardware Installation», сначала программа предложит вам выбрать директорию, куда будут установленны драйвера Monster 3D, затем вы должны будете выбрать «Compact Installation» или «Typical Installation»:

Compact Installation — только драйвера Monster 3D;

Typical Installation — драйвера и демонстрационные ролики.

После того как вы выберете тип установки, щелкните на «Continue», если Windows 95 попросит вас после этого перегрузить компьютер, выберите «Да». После перегрузки компьютера установка будет завершена. Свежие версии драйверов вы можете получить в Интернете www.diamondmm.com

Для пользователей DOS: Для использования в DOS не требуется устанавливать драйвера.

В играх: Если игра поддерживает Direct3D, то она будет автоматически использовать Monster3D, в других случаях вам будет необходимо указать дополнительно, что вы хотите использовать 3Dfx.

Я с нетерпением ждал игры Dominion. Она должна была выйти в сентябре, но так и не вышла. Скажите пожалуйста, что слышно об этой игре и выйдет ли она вообще? Заранее благодарю.

Александр Познанский.

Мы тоже с нетерпением ждали эту игру и даже помещали ее на обложку. Выход ее постоянно откладывался. Одной из причин задержки была продажа проекта Dominion Ion Storm. (Кстати, с тех пор игра стала называться Dominion Storm). Когда она выйдет точно, сказать сложно, обещается в мае, но вовсе не исключено, что Dominion Storm мы увидим только летом. Так что остается подождать еще немного...

ПЕРЕПИСКА

Привет, меня зовут Андрей или dukan. Я хотел бы переписываться со всеми геймерами, особенно из Питера. Ответ гарантирую.

E-mail:dukan@mail.admiral,ru

Добрый день, уважаемые читатели журнала «СТРАНА ИГР». Я фанат журнала «Страна Игр» и игр Red Alert, NFS 2, Jedi Knight и Total Anhilation. У меня возникла идея создать e-mailный и интернетовский журнал «About Internet Games» про простые и Интернетовские игры. Желающие подписаться на журнал киньте мне e-mail.

Мой E-mail: *235776@grod.home.te.ua*

Web: *tp://www.ssft.ternopil.ua/andriy/*

С уважением, Город Андрей М.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала СИ.

Я хотел бы переписываться с поклонниками компьютерных игр. Я играю в такие игры как Warcraft 2, Duke Nukem и другие. Люблю стратегии, 3D Action и Quest. Ищу друзей по переписке.

Мой адрес: *Москва, 113535, Россошанский проезд, д.8, к.1, кв. 143*

Завидков Никита.

Привет всем, кто меня знает и не знает!!!!!!!

Меня зовут Саня (Warrior)

Я вот по какому поводу пишу:

Я хочу переписываться со сверстниками. Я стратег, мне 14.

Если вы стратег и живете в Кемеровской области или еще лучше в Новокузнецке

Пишите, и тогда узнаем кто победит!

Стратеги Новокузнецка. Я — Warrior of the Darkness бросаю вам вызов.

aan@moreks.kemerovo.su

МНЕНИЕ

Меня зовут Илья (NTDF TRANCER). Я хотел бы написать комментарий к игре EARTHSIEGE 3, точнее о той альфа-версии, в которую сейчас рубятся в ИНТЕРНЕТЕ вот уже месяц фанаты со всего земного шара.

Во первых в E3 использование нового движка позволило повысить динамичность игры (не уступает MW2 (mercenaries)). Все херксы (роботы) бегают очень даже живенько. Сначала управление было тяжелое, при нажатии влево или вправо никогда не знаешь, на сколько градусов совершится поворот, но потом появился патч и управление стало мягче, как мышкой в QUAKE 2. В игре используется джойстик для управления херксом и мышь для управления прицелом. Качество графики так же несколько изменилось в лучшую сторону, особенно это заметно при использовании 3D-акселератора. Херксы в игре, как мне показалось, мультипликационные по сравнению с тем же MERCENARIES, но все равно хорошо смотрятся. Ландшафт как всегда на высоте, появились долгожданные деревья, горы, каньоны. Оценить можно пока два вида местности: это пустыня и снежные просторы, в полной версии я надеюсь их будет побольше. Но ландшафт не живой т.е. если в землю попадает ракета на месте взрыва ничего не остается ни ямки, ни канавки. Во время игры на эти детали не обращаешь внимание, просто не успеваешь.

По поводу самой игры, всего в деме доступны 3 херкса. Это BASILISK , EMANCIPATOR и GOAD.

У каждого свои характеристики и тактика боя.

BASILISK не очень маневренный робот. Хорошая броня. Использует ракеты; хватает 3-х пар ракет для уничтожения цели на дальнем расстоянии, ближний бой ведет при помощи лазеров. Вообще-то это робот хорош для дальнего боя.

EMANCIPATOR — нечто среднее между GOAD и BASILISK. Использует бластеры по мощности чуть хуже ракет, так же желательно на большом расстоянии, вы успеете уничтожить врага прежде чем он успеет выстрелить по вам., броня хорошая, маневренность средняя.

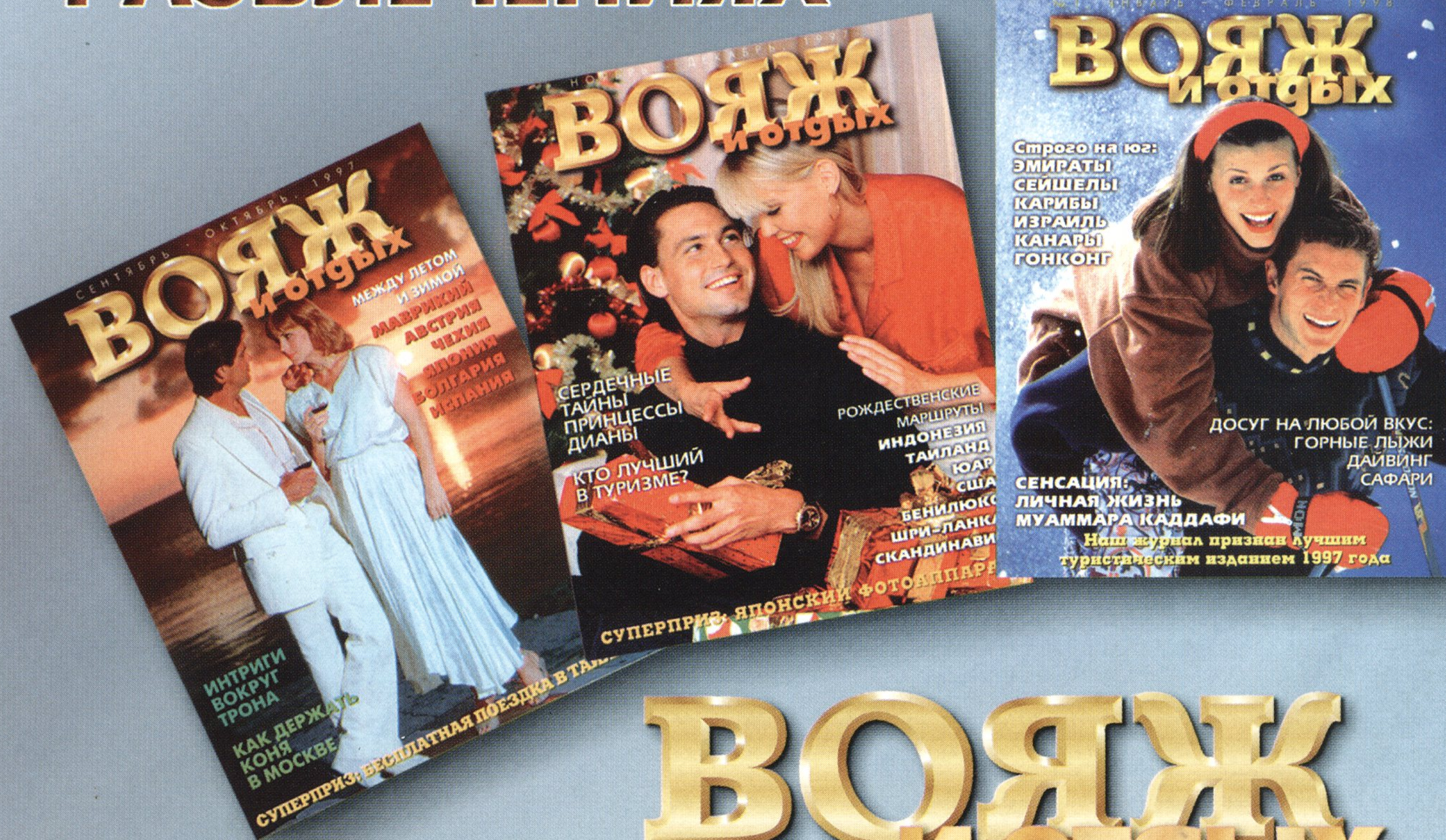
GOAD мой любимый херкс самый маневренный, использует автоматические пушки для нанесения своего смертельного удара, но минусы тоже есть, это конечно броня, иногда хватает 2 ракет для того чтобы отправить вас на небеса. Побеждает за счет маневренности: крутись, вертись, и победа у тебя в кармане.

В умелых руках каждый робот смертельное оружие.

В деме одиночной игры нет. Игра через интернет имеет несколько режимов. Используется несколько серверов — одни для DEATHMATCH'а, а другие для командной игры. Я играю около месяца, за это время создалось много всяких подразделений, типа кланов в MW. Такие как NEW TERRA DEFENSE FORCE, RED ARMAGEDON, ORION FALCON и др. Каждое подразделение имеет свой сайт, на котором появляется информация о предстоящих сражениях, имеется доска объявлений, проводятся конференции и т.д. Имеются свои лидеры, офицеры, капитаны, и сами пилоты. Если вы являетесь членом организации, вы обязаны иметь префикс перед своим именем (NTDF ВАСЯ, и др. RA,OF). Я являюсь членом NTDF, в звании боевого пилота.

СИ

САМЫЙ "КРУТОЙ" ЖУРНАЛ О ПУТЕШЕСТВИЯХ, ДОСУГЕ, РАЗВЛЕЧЕНИЯХ



ВОЯЖ и отдых

- ТАЙНЫ ЛИЧНОЙ ЖИЗНИ КОРОЛЕЙ, ШЕЙХОВ И ПРЕЗИДЕНТОВ
- КАК И ГДЕ РАЗВЛЕКАЮТСЯ "ЗВЕЗДЫ"
- ОТДЫХ, ЛЕЧЕНИЕ, УЧЕБА, БИЗНЕС И ПОКУПКИ В ЛЮБОЙ ТОЧКЕ МИРА
- ФИРМЕННЫЕ СЕКРЕТЫ ОХОТНИКОВ, РЫБОЛОВОВ, ГРИБНИКОВ И КУЛИНАРОВ
- ПИРАТСКИЕ КЛАДЫ, ШПИОНСКИЕ СТРАСТИ И КУРОРТНЫЕ РОМАНЫ
- 1000 ПРАКТИЧЕСКИХ СОВЕТОВ ТЕМ, КТО СОБРАЛСЯ В ДОРОГУ

В КАЖДОМ НОМЕРЕ - РОЗЫГРЫШ ПРИЗОВ: ОТ ФОТОАППАРАТА ДО ПОЕЗДОК В ЗАМОРСКИЕ СТРАНЫ

Телефоны редакции: (095) 207-71-53, 207-32-05

WWW.GAMELAND.RU HOT 100

Хит-парад игр на PC

Место	Id	Название	Дата появления	Средний балл	Сумма баллов	Голосов
1	128	Quake II / Add-on's	06.02.98	7,82	1461,80	187
2	136	Diablo/Addon	07.02.98	8,71	992,40	114
3	3	Age of Empires	28.01.98	8,17	743,60	91
4	17	Heroes of Might and Magic II	28.01.98	8,13	732,00	90
5	12	Carmageddon	28.01.98	8,05	708,00	88
6	5	Total Annihilation	28.01.98	8,69	677,60	78
7	28	Fallout	29.01.98	8,89	480,20	54
8	15	Tomb Raider 2	28.01.98	8,29	472,40	57
9	13	Worms 2	28.01.98	8,68	468,60	54
10	9	Comand&Conquer:RED ALERT	28.01.98	8,03	401,60	50
11	19	FIFA Road To World Cup 98	28.01.98	8,63	379,80	44
12	6	Wing Commander: Prophecy	28.01.98	8,86	345,60	39
13	81	Z.A.R.	03.02.98	9,26	324,20	35
14	20	NHL 98	28.01.98	8,68	312,60	36
15	10	Myth:The fallen lords	28.01.98	8,69	260,80	30
16	11	Need for Speed II SE	28.01.98	8,64	259,20	30
17	54	GAG	30.01.98	9,09	254,60	28
18	49	Warcraft II	30.01.98	8,62	250,00	29
19	14	Grand Theft Auto	28.01.98	8,89	240,00	27
20	8	Duke Nukem 3D	28.01.98	7,07	226,20	32
21	27	Dungeon Keeper	29.01.98	8,40	184,80	22
22	30	Братья Пилоты	29.01.98	8,26	165,20	20
23	106	Neverhood	05.02.98	9,39	159,60	17
24	108	CIVILIZATION 2	05.02.98	8,65	138,40	16
25	229	Incubation	12.03.98	9,71	136,00	14
26	63	NBA Live 98	30.01.98	8,49	135,80	16
27	2	Ultima Online	28.01.98	9,00	135,00	15
28	92	Quake	04.02.98	7,41	126,00	17
29	23	Broken Sword II	29.01.98	8,91	115,80	13
30	107	Transport Tycoon (Dlx)	05.02.98	9,22	110,60	12
31	174	Madspace	13.02.98	9,20	110,40	12
32	116	X-COM: Apocalypse	05.02.98	8,32	108,20	13
33	50	Settlers II	30.01.98	7,65	99,40	13
34	45	Jedi Knihgt	29.01.98	7,80	93,60	12
35	85	KKnD	03.02.98	7,00	91,00	13
36	7	Constructor	28.01.98	7,45	89,40	12
37	4	Tomb Raider	28.01.98	7,17	86,00	12
38	91	Master of Orion2	04.02.98	8,12	81,20	10
39	70	TUROK	30.01.98	7,18	79,00	11
40	100	MK3	04.02.98	7,78	77,80	10
41	155	TETRIS	09.02.98	7,74	77,40	10
42	115	BLOOD	05.02.98	8,31	74,80	9
43	197	Parkan: Хроника Империи	20.02.98	9,15	73,20	8
44	127	Oddworld ABE`S Oddysee	06.02.98	8,88	71,00	8
45	51	Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	30.01.98	8,63	69,00	8
46	167	Larry 7	11.02.98	9,71	68,00	7
47	135	Blade Runner	07.02.98	9,43	66,00	7
48	99	Mortal Kombat Trilogy	04.02.98	8,97	62,80	7
49	133	Seven Kingdoms	07.02.98	8,26	57,80	7
50	193	Hexen2	18.02.98	7,20	57,60	8
51	145	RIVEN	08.02.98	9,07	54,40	6
52	65	Противостояние	30.01.98	6,70	53,60	8
53	79	Microsoft flight simulator 98	02.02.98	8,80	52,80	6
54	132	Lord of Magic	07.02.98	7,54	52,80	7
55	228	Men in Black	12.03.98	7,40	51,80	7
56	35	G-POLICE	29.01.98	8,50	51,00	6
57	218	Diablo II	09.03.98	9,76	48,80	5
58	89	Shadow warrior	04.02.98	6,06	42,40	7
59	31	Interstate 76	29.01.98	8,00	40,00	5
60	206	Croc:Legend of the Gobbos	28.02.98	10,00	40,00	4
61	124	Lands of Lore:Guardians of Destiny	06.02.98	7,76	38,80	5
62	122	Test Drive 4	06.02.98	7,52	37,60	5
63	62	Final DOOM	30.01.98	6,13	36,80	6
64	74	Cy-27 Flanker 1.5	02.02.98	8,80	35,20	4
65	171	Panzer General	12.02.98	8,80	35,20	4
66	144	Xwing vs Tie fighter (LucasArts)	08.02.98	8,55	34,20	4
67	142	Defender 20S	08.02.98	8,45	33,80	4
68	82	Daggerfall	03.02.98	8,30	33,20	4
69	205	Wing Commander 4:The Price of Freedom	28.02.98	10,00	30,00	3
70	119	Screamer 2	06.02.98	7,25	29,00	4
71	151	Armored First 2	08.02.98	7,05	28,20	4
72	162	Rally Championship	10.02.98	7,05	28,20	4
73	199	DOOOOOOOOOOOOOM 2	23.02.98	9,27	27,80	3
74	64	Подкультура (SubCulture)	30.01.98	9,27	27,80	3
75	33	Close Combat 2	29.01.98	9,13	27,40	3
76	26	Uprising	29.01.98	9,00	27,00	3
77	180	Sensible World of Soccer	14.02.98	8,80	26,40	3
78	198	Pax Imperia 2	23.02.98	8,80	26,40	3
79	121	Ecstatica 2	06.02.98	6,35	25,40	4
80	177	Jagged Alliance 1 + 1.5(DG)	14.02.98	8,47	25,40	3
81	185	Heretic	15.02.98	8,13	24,40	3
82	48	East Front	30.01.98	8,13	24,40	3
83	194	Mechwarrior 2:mercenaries/3dfx	19.02.98	8,13	24,40	3
84	80	Lords of the Realm II	03.02.98	6,05	24,20	4
85	73	Redneck Rampage	02.02.98	7,73	23,20	3
86	18	TOCA Touring car championship	28.01.98	7,33	22,00	3
87	157	Red Baron 2	09.02.98	9,20	18,40	2
88	22	Zork grand inquisitor	28.01.98	9,10	18,20	2
89	158	F-22 Air Dominance Fighter	09.02.98	9,10	18,20	2
90	40	Phantasmagoria 2	29.01.98	8,90	17,80	2
91	217	Settlers III	07.03.98	8,70	17,40	2
92	207	7th LEGION	28.02.98	8,50	17,00	2
93	196	evolution	19.02.98	8,30	16,60	2
94	25	Magic:the Gathering (MPS)	29.01.98	5,53	16,60	3
95	166	Shadows of the Empire	11.02.98	8,00	16,00	2
96	208	Conquer 1086 A.D.	02.03.98	7,90	15,80	2
97	140	Warhammer 40,000. Final Liberation	07.02.98	7,30	14,60	2
98	222	Flight Unlimited 2	10.03.98	7,00	14,00	2
99	159	Manx TT Super Bike	09.02.98	6,60	13,20	2
100	175	FIFA 97	13.02.98	5,60	11,20	2

Основные распространители журнала «Страна Игр»

Москва
1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Глобус» — (095) 240-7405
3. «GameLand» — (095) 288-3218
4. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
5. «Маарт» — (095) 128-9904



Розничное распространение в Московском Метрополитене Агентство «Метропресс» (095) 270-0703

7. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
8. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
9. Вячеслав Попов – (095) 792-7022
10. АРТИСС — (095) 158-9754

Санкт-Петербург
1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-9435
6. Андрей Маслов — (812) 525-2163

Казахстан
Алма-Ата
Азия Компьютер Лэнд — 50-3797

Ищем распространителей на территории Израиля, Прибалтики и Украины
Тел.: (095) 124-0402

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал ______ (индекс издания)

СТРАНА ИГР
(наименование издания) | Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на ~~газету~~ журнал ______ (индекс издания)

СТРАНА ИГР
(наименование издания)

Стоимость	подписки	___ руб. ___ коп.	Количество комплектов
	переадресовки	___ руб. ___ коп.	

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ВНИМАНИЕ!
Со II-го полугодия 1998 года Вы можете подписатьтся на журнал «СТРАНА ИГР» с CD-диском. Индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 86167. Стоимость 1-го номера — 22,5 руб., стоимость 6-ти номеров — 135 руб.

Журнал без диска — индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 88767. Стоимость 6-ти номеров — 92,4 руб.

Подписка открыта с марта!

ВНИМАНИЕ!
Лотерея Годовых Подписок!
Подписчики журнала **«СТРАНА ИГР»** на 1998 год автоматически участвуют в **Лотерее**.
Призовой фонд: видео- и компьютерные игры, приставки, всего на сумму $ 5 000.
Для участия в Лотерее пришлите нам копию квитанции подписного абонемента с полным адресом и именем (просьба писать разборчиво!)

Спасибо Вам, верные поклонники!